昭和63年5月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第5号通巻20号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

月刊 GAMEST

あったぞ超目玉!!
AOUショー大特集

断然人気No.1
グラディウスII


Ⓒナムコ

ヒット間違いなし
アサルト

◆ファイティングゴルフ
◆ドラゴンニンジャ
◆悪魔城ドラキュラ

よし！これだ
究極の攻略

1000万点への道 図解入りだぜ
究極タイガー

ヌンチャクが全て！
ビジランテ

謎の軍団を撃滅せよ
チェルノブ

極めろ！ 1周完全攻略
スーパー魂斗羅

ニンジャウォーリアーズ

パターンにハメろ！
パドルマニア

超マニア向け講座
グラディウス

特別企画
ゲームが10倍うまくなる法
漫画付きだから字の読めない君でも分かる
講師：石井ぜんじ

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
好調！ ゲーパロコミック

1988 5

定価480円

Ⓒコナミ

列島縦断

熱局雀士™

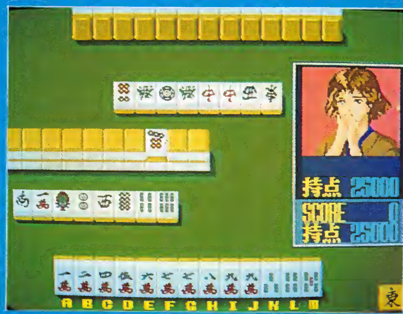
東日本編

麻雀女王を追え！



アイテムを利用せよ

スタミナドリンク「ツキツモールC」	ツモが良くなる
御払棒	リーチ後上り易くなる
手錠	配牌が良くなる
御守り	相手に振り込み難くなる
三色ダンゴ	配牌が良くなる(順子目がふえる)
手袋	ツモが少し良くなる
ワラ人形	相手の配牌が悪くなる
印籠	相手が振り込み易くなる
3D-メガネ	次の対戦1回のみ透視ができる
ニコチャンバッチ	配牌が良くなる(対子目がふえる)
指輪	？　？　？　？　？
電卓	相手が必ずリーチをかける
ドカヘル	ドラ牌がつき易い
ウチワ	裏ドラがつき易い





札幌で誘拐された彼女を
追って東日本を縦断。
勝負は麻雀。
アイテムを利用して
激戦を乗り切れ、
目指すは東京。
麻雀女王を倒し
感動のエンディングへ。



ビデオシステム株式会社



警察(カップ)もお手上げのローグス団に
マドンナがさらわれた。
立ち向かうのは自らの手で
街を守るヒーロー ビジランテ。

1988 NEW YORK

法も秩序も無視した争い。
愛しきマドンナに危機がせまる。
時代(とき)のニューヨークを舞台に
繰り広げられるExpert Story(達人物語)。

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……
irem
IREM CORPORATION
アイレム販売株式会社
本　　社（〒550）大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所（〒106）東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

GSV
GAME SIMULATION VIDEO

人気ゲームのたまらない興奮を大迫力ビデオで再現！
観るだけで君はウィナー！そしてゲームの新しい魅力に出会うはず。

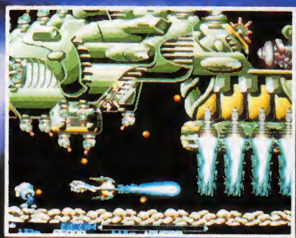
超人気シューティングゲームが遂にG.S.V.に登場!!

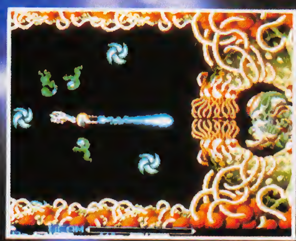


アール・タイプ

VIDEO
VHS V35X1641 Ⓑ X35X1641
4月21日発売
¥3,500
●20分・COLOR
Hi-Fi STEREO







irem

●お買い求めは全国のレコード店、電気店、レンタル店、書店でどうぞ。

PONY CANYON INC.

ポニーキャニオン ショッピングクラブよりのお知らせ

G.S.V.シリーズビデオを通信販売でもお求めになれます。予約販売になりますので発売日以後の発送になります。
★下の申し込み用紙に代金＋送料(300円)を添えて下記の住所宛、現金書留でお申し込み下さい。

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ポニーキャニオン ショッピングクラブ

キリトリ線

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの申し込み書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい。)

注．商品の性格上、開封後の返品及び配送上の破損、誤発送以外の返品、交換はご容赦下さい。

R-TYPE 予約申込書

機種	VHS	Beta

雑誌名			印
お名前	様	才	
住所	〒		
TEL.	(　　　)		

グラディウスII
GOFERの野望

©コナミ

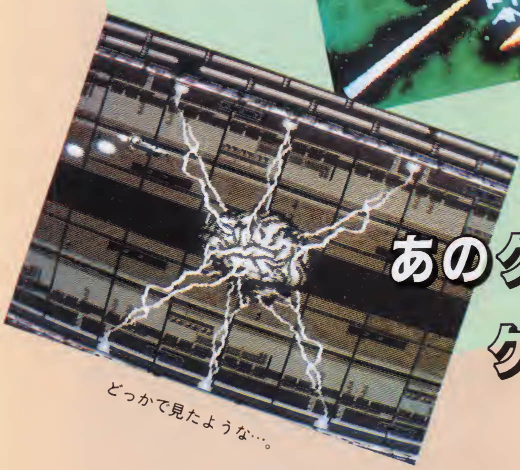
'88 AOUショー



タイトル画面。凝ってるなあ。



デモ画面。かっこいい。



どっかで見たような…。

あのグラディウスがパワーアップして帰ってきた ゲームフリーク待望のシューティングゲーム みんな燃えるしかないぞ!

グラディウス、サラマンダ、ライフフォースに続く、グラディウスシリーズの第4弾として、とうとう「グラディウスII」が出たぞ。今回のAOUショーの出品作の中では注目度ナンバー1。プレイヤーの期待に充分耐えられる作品だと思うので、ハマるしかないぞ!

ストーリー

母なる惑星グラディウスを特殊部隊ゴーファーから守るため、新開発の超時空ファイタービックバイパー、いざ発進!

あのグラディウスIの興奮をはるかに上回る激戦が再開された。

基本的な操作

元祖グラディウスと同様に8方向レバーとボタン3つ(パワーアップ、ショットボタン、ミサイル)。パワーカプセルを集めて、パワーアップするというのは、元祖と同じ。

多彩なパワーアップ

IIになって新しくなったのは、パワーメーターセレクト。4タイプのパワーメーターの1つをゲーム開始時に選ぶことが出来るのです。それぞれのパワーメーターは一長一短があるので、選択には十分な注意が必要でしょう。上から2つ目が使えるみたいです。

スピードアップは、5段階。ミサイルは4種類あり、MISSILEは元祖と同じ。SPREAD MISSILEは爆風が広がるというもの。PHOTON TORPEDOは真下に落ちて、敵を貫通する。2WAYはサラマンダと同じ。DOUBLEは2種類あり、DOUBLEは元祖と同じ。TAILGUNは前方と後方にうてる(しかし画面上に2発しか存在できないので連射がきかず使えない)。LASERは3種類。LASERは元祖とサラマンダのLASERと同じ。RIPPLEはサラマンダと同じ。OPTIONは4つまで取れるのは同じ。

シールドセレクトもあり、SHIELD(元祖と同じ)とFORCE FIELD(全方向守れるが、弾3発しか防がない)の2種類がある。今はどちらが使えるかは何とも言えません。

グラディウスシリーズをやっていた人ならば、すぐにパワーアップについては慣れることでしょう。

※この記事はAOUショーバージョンで構成いたしました。



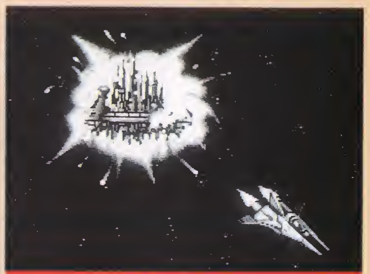
仲良く脱出。



これも見覚えあるなあ。



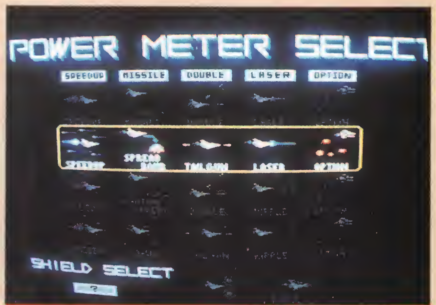
サラマンダでおなじみ。



これは初めてだよ。

POWER METER SELECT

SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION
SPEED UP	SPREAD BOMB	TAILGUN	LASER	OPTION
SPEED UP	PHOTON TORPEDO	DOUBLE	RIPPLE	OPTION
SPEED UP	2-WAY	TAILGUN	RIPPLE	OPTION



上から２つめがいいんでないかい。

ステージ構成

１～７面まであり、面の最後にはボスがいるという感じです。

簡単な各面の攻略

１面 人工太陽

大小の人工太陽があり、その太陽から竜が出て来ます。竜に画面の端に追い込まれない様に確実に竜を倒せばいい。竜は必ず１つカプセルを持っています。

ボス（フェニックス）は、吐く誘導弾を確実に破壊し、火の鳥の出す青い弾を見切れば楽勝。頭にうち込もう。

２面 エイリアン

このステージの入口は、網状に張りめぐらされた岩石があり、内部では触手が出てきます。

網状の岩は出来るだけ破壊して道をあける。触手は根元をうてば、縮むのでそのスキに通りぬければよい。

エイリアンは意外に手ごわいので注意しましょう。

ボス（ビック・アイ）は、出す卵をできるだけ壊して、時々出す岩をよければだいじょうぶ。

３面 結晶

大小さまざまな結晶が浮遊していて行く手を阻みます。結晶には破壊可能な結晶と破壊不可能なものがあります。

結晶を破壊して道を切り開きましょう。意外に結晶は堅いので、画面の端に追い込まれて死なないように。ミサイルを有効に利用しましょう。全ての結晶を壊すなどと考えない方がいいかも。

ボス（クリスタル・コア）



超さむい。



編隊はこんな感じ。



プロミネンスみたいだけど違うよ



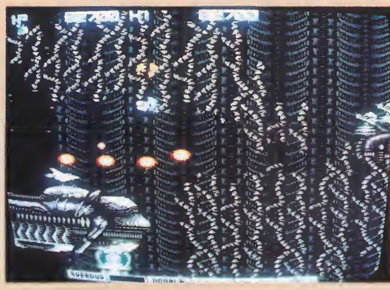
エイリアンは強し。



残骸に当たると死ぬぞ。



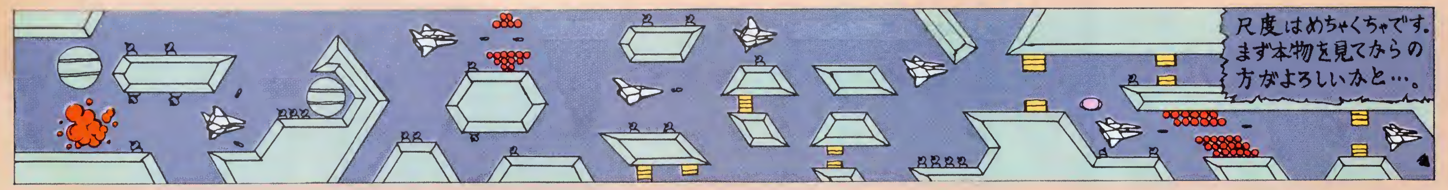
岩石に気を付けろ！

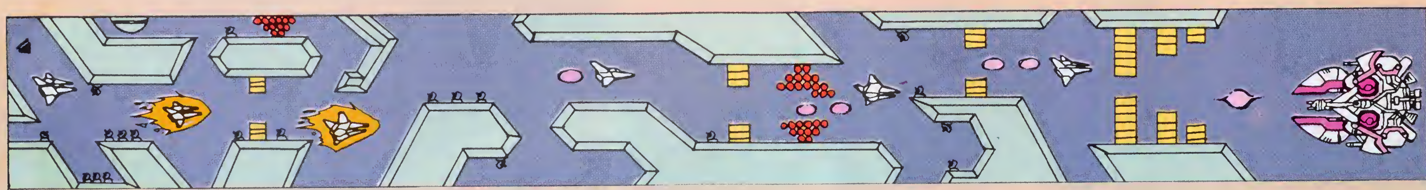


道は広くしようね。



１面のボス、フェニックス。誘導弾はうてるぞ。



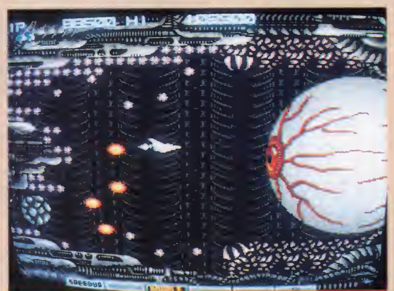




1つ100点。連射あるのみ。



うちこわせない結晶。



2面ボス。うち残すと向かってくる。



怒りモアイさん。こっち向いて。



オプションハンターだ。

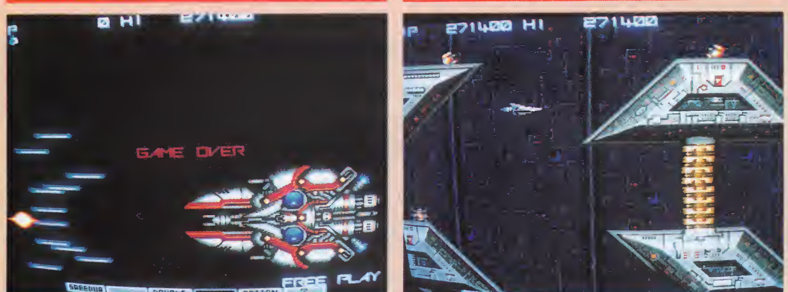


3面ボス。案外青い弾が恐いんだよね。



プチモアイはかわいいなあ。

口を狙って、誘導だ。



こいつは口を開くんだけど…。

高速脱出面。シャッターもあるぞ。

は、左から出現。あとは青い弾を画面下で見切って、確実に遮へい板を狙いましょう。

4面 リベンジ・オブ・モアイ

前半は元祖と同様にモアイがイオンリングを吐いてきます。中盤から、モアイが怒り爆発して、非常につけ上がります。後半ではモアイがジャンプなどしてきます。

この面は自分で安全なルートを見い出すしかないでしょう。装備はレーザー（もしくはリップル）でしょう。ダブルだと怒りモアイにうち負けると思います。ミサイルもうまく使いましょう。ジャンピングモアイは誘導が大切。

ボス（ビック・モアイ）は、プチモアイに追い込まれないように誘導しながらビックモアイの口を狙いましょう。

5面 基地

このステージは段々、スクロールが速くなっていきます（もちろん限界あり）。シャッターの開閉、巨大な玉が行く手を阻みます。

スピードアップは2段階以上はしておく。はっきり言って、通るルートは決めておかないと死にます。下手に動かない方がいいようです。覚えるしかないでしょう。砲台の出す弾も案外強いので注意。ボス（ビック・コアマークII）は上下どちらかのコアを早めに壊して攻撃力をダウンさせればいい。ボスの弾は大ざっぱに出るので、上か下に楽によけられます。

最後に

今回は最初ということで5面までの紹介でした。この号が出る頃には「グラII」も発売されているでしょうから、そうしたら気合を入れてPLAYできるでしょう。次回からはバリバリと攻略していく予定ですので期待していて下さい。

グラディウスシリーズのおいしいところが凝縮されたこの「グラディウスII」。ループゲームなので極限までキワめるしかない！

（ああるぴいぶう）

アサルト



これがコンパネ。このレバーでアサルトをあやつる。

ジャンプ中の自機。ありのように群がる敵。



ASSAULT

　PON

ナムコ・システムボードIIの第1弾にふさわしく期待感を抱かせる秀作。AMショー、AOUショーと2つのショーに出展され、練りあげられて、いよいよ4月発売。期待してくれいっ!!

ナムコの傑作だ

16ビットのパワーをおしみ無く使った、この360度回転スクロールゲーム〝アサルト〟。その画面をひとめ見ただけで引きずり込まれてしまうことはまちがいないだろう。

昨年秋のAMショーに続き今回のAOUショーにも出展され、ますますアサルトファンが増したのではないだろうか。

さあ2本のレバーを握りしめ、レッツGO・GO・GO！

基本操作はこれだ

この2本レバー（このレバーの先にはボタンがついている）という特殊な操作方法だが、ロボサッカー（同社のピンポン球を相手のゴールに入れるVSゲーム）を思い出してもらえれば良くわかるだろう。（レバーも全く同じ。）

ロボットを操作する方法とこのアサルトの操作方法は、ほぼ同じと言っていい。早くアサルトに慣れておきたい人は、ロボサッカーをやってみるのも一つの手だ。

まずは前進、後退だが、これはレバーを2本とも、それぞれ前、後に入れれば問題は無い。

次に転回だが、右レバー1本だけ上に入れれば、その場で左転回になる。同じ様に左レバーだけ上に入れれば右転回になる。この操作は進行方向の微調整に役立つ。さらに、それぞれのレバーを上下に入れると、その場で前の説明の転回より速く転回することが出来る。180度ターンするときなどはとても有効。

ここまでは、いままでの単なる戦車ゲームと変わらないが、これからが違う。

アサルトの自機は画期的な動きをしてくれる。戦車は普通そのキャタピラが向いている方向にしか進むことが出来ないが、アサルトの自機は2本ともレバーを同じ横方向に入れると、転がってくれるのだ。この技はとっさの時に便利なのと同時に、とてもやっかいなのだ。自機が転がり始めたら、完全に裏がえしにならない限り静止することは出来ない。これに慣れるまでが大変だ。

攻撃方法は2つある

次に攻撃方法だが、2種類の攻撃が可能になっている。

レバーを2本とも外側に開くと自機がウイリーを始める。すると自機の正面に照準が現れて、ウイリーの角度が上っていくにしたがって、照準も上の方に伸びて行く。撃ちたい場所でボタンを押すとグレネードという強力な武器が使える。爆破範囲がとても広くまとまって出て来る戦車の軍団などにかなり有効だ。

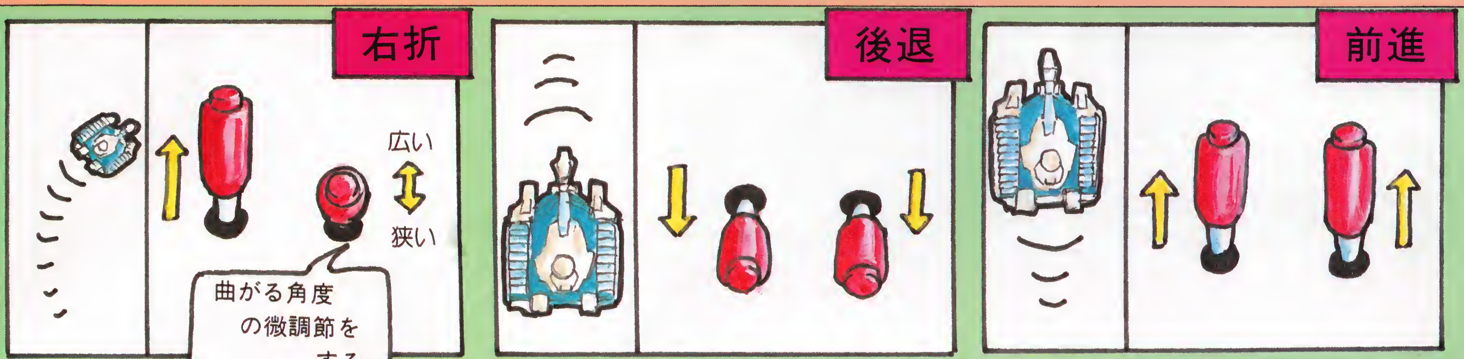
しかし、ウイリーしている間は移動することは一切できないので、両方のレバーを内側に倒すことでウイリーからすぐ立ち直ることが出来る。

これを覚えておかないといくらレバーを入れてもダメ！

もう1つの攻撃方法はこうだ。

リフトゾーンと呼ばれる五角形の赤く光る場所があり、その中心に乗ると高くジャンプし、遠くの方も一望でき、さらにグレネード弾を撃ち込むことができる。

ジャンプ中も左右に方向が変えられるので、敵がかたま



AOUショー　プレイヤー人気第2位



こいつはあまり強くないがミサイルには注意。



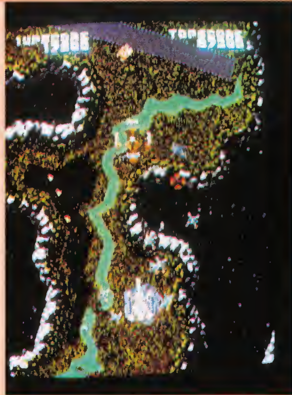
まともに戦うよりは…



2面の1コめのリフトゾーンだ。もう1つのリフトで飛んだ方がいい。



この弾は撃ち消せないゾ。



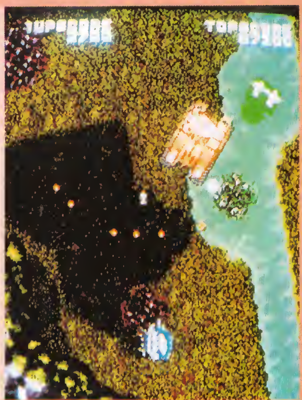
下に待ちかまえているホッパーがやっかいだ。



グレネードの威力。2～3発で倒せる。



すっかり敵を片付けた後。後片もない。



こっちは撃ち消せる弾だ。グレネードで楽勝!

っている場所や、大型戦車がいる場所に向って、思いっきり撃ち込もう。最も飛び上った時が一番遠くに弾を落せる。

又上昇中、下降中にも弾を撃てるので、よくねらって撃とう。ただし、ジャンプする前にリフトゾーン周辺のザコを片付けておこう。時には着地地点に敵やその弾がうろついている時があるゾ。何にしても爽快感あふれる攻撃だ。

知らなければソンするテクニック5

●グレネードを多用せよ

前半面は敵が群れをなして攻撃(あまり弾は撃たないが)してくる。グレネードをこまめに使って進もう。

なれるまでは、ノーマル弾で殺そうとするとなかなか当たらないし、敵の数も多いのだ。

しかもグレネードなら敵のうつ弾は撃ち消すことが出来る。(ミサイル等は除く)これはノーマル弾で消すより、はるかにグレネードの方が確実、ということだ。

●敵を背にするな

このゲームの敵は、すべて画面外といえども常に動いている。つまり敵を確実に倒していかないと、敵は自機を追いかけて来て、画面外から弾を撃って来るので非常に危機険なのだ。時には後方確認することをおすすめしたい。

●壁ぞいで戦うな

壁のそばで戦うと、地形に足を取られて瞬時に動くことが不可能になる。

特に転がることは一切出来なくなるので、飛んで来る弾を撃ち消すしかなくなってしまう。いや撃ち消すことも困難になってしまうのだ。

ただし、例外なのはホッパー(飛んで来る四つ足の敵)だ。壁に着地すると勝手に自爆してしまうバカな敵だ。こいつが出てきたら壁を背にし、グレネードで前方を倒そう。

●つねに移動しろ

敵は常に自分をねらって撃って来る。特に、ミサイルは射程が長い上に撃ち消すことが出来ないので、よけるしかないのだ。(誘導して来る)

特に、エリアボスの砲台は安全地帯が無い時は、動きながら攻撃することを心がけよう。

●安全地帯をさがせ

敵は常に動いていると言ったが、ボスに限ってはそんなことはない。必ずというわけではないが、死角があると言っていい。

たとえば2面のボスがそうだ。岩かげにかくれ、グレネードを撃ち続けていれば楽勝。

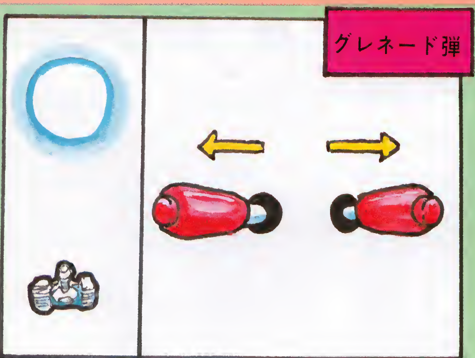
地形をうまく生かしてほしい。

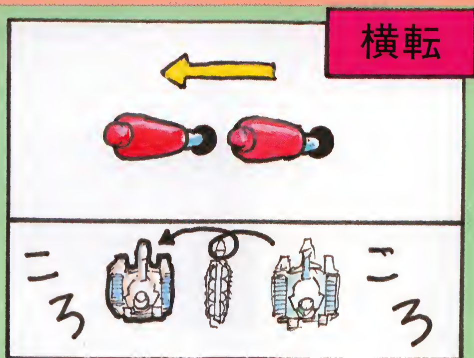
★もう少し待ってくれー

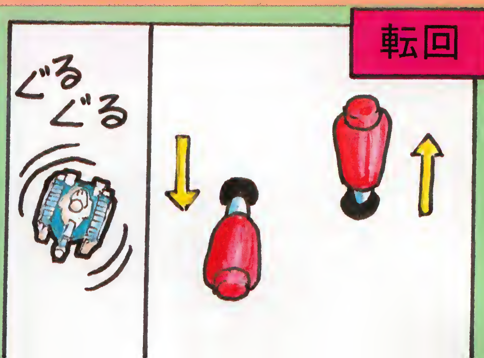
以上、軽く説明してみたけど、ほんとはもっと攻略するはずだったんですよ、ホントに。

残念ながら、発売が4月に伸びてしまったので、読者のみなさんももうチョットがまんして下さい。

徹底的に、君たちと共に攻略しよう。









カプコン・ゲーム・ミュージック第2弾
テーマは男の闘い。
3/25 ON SALE!
カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2
CAPCOM
GAME MUSIC VOL.2
収録曲
ストリート・ファイター
トップ・シークレット
ロック・マン（アレンジ・バージョン）
ラッシュ・アンド・クラッシュ
サイド・アームス
LP:ALR-22923 ¥2,200
CT:ALC-22923 ¥2,200
CD:28XA-203 ¥2,800
●ストリート・ファイター楽譜、曲解説書付。
カプコン・サウンドチームにスーパーバンド
「アルフ ライラ ワ ライラ」登場
（千夜一夜の意）
CAPCOM
チャンス！
カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2(3/25発売)、
カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3(4/25発売)を買って、
「G.M.O. RECORDS・特製キャップ」をもらおう！
上記のCD、カセット、LPの解説書についている応募シール2枚(Vol.2、Vol.3に各1枚ついている)を官製ハガキに貼って下記住所におくって下さい。抽選で500名様に「G.M.O. RECORDS・特製キャップをプレゼント。(また、1枚での応募は無効です。必ず2枚貼って下さい。) ※応募〆切は、5月31日の消印まで有効です。
〒108 東京都港区芝浦3-5-39 アルファレコード㈱ 販売促進課G.M.O.キャッププレゼント係
急告！
Vol.2に続いて、カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3 発売決定！
4/25発売、乞う御期待！！！
収録曲：虎への道/1943/ブラックドラゴン/魔界島(アレンジ・バージョン)
LP、CT：各2,200円 CD：2,800円
G.M.O. RECORDS
Alfa アルファレコード株式会社

CONTENTS

（北海道札幌市 イカサラダ君）

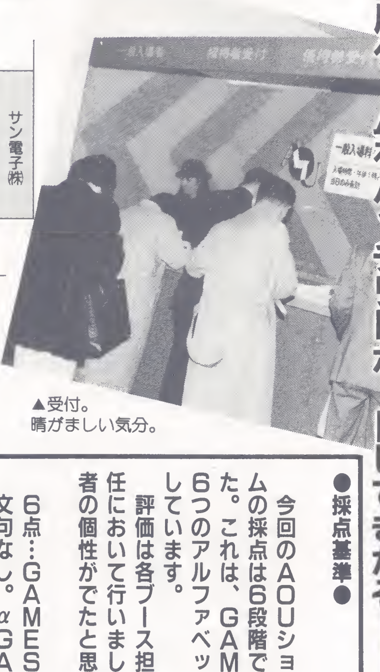
ショー大紹介



目玉になるゲームがあった 今年のAOUショーはマル

3月2日・3日と開かれたAOUショー。AM業界春の最大のイベントにふさわしく、新宿NSビル内の展示会場は入場者であふれ、期待のニューゲームには文字通り黒山のような人だかり。会場の一隅に設置したゲーメスト・ブースを基地にして編集部は出展ゲームをバッチリレポートしてきたぞ。




▲受付。晴がましい気分。

●採点基準●

今回のAOUショーのゲームの採点は6段階で行いました。これは、GAMESTの6つのアルファベットに対応しています。

評価は各ブース担当者の責任において行いました。担当者の個性がでたと思います。

6点…GAMEST
文句なし。αGAMEの中のGAME、まさにゲーメスト大賞の候補にふさわしいゲームです。今すぐにでもやるしかない!!

5点…GAMES
なかなか良くできた好ゲーム。数多くのプレイヤーに支持されることまちがいなし。

4点…GAME
一応GAMEになってます。そこそこ楽しめる内容でしょう。合格点。

3点…GAM
うーん。ちょっと問題あり。でも発売までに内容を変えるとかすればヒットする可能性あり。

2点…GA
問題あり。このままでは通用しないでしょう。ゲームになってません。

1点…G
もはや救いようなし。いろいろ手を尽くしてもきっと無駄でしょう。次回に期待してます。

'88 AOU

アイレム

R-TYPE以来の連続ヒットを狙う。スパルタンXの再来となるか？　ビジランテ。



音楽が実にいい。でもなかなかむずかしい。

今回はアイレムのビデオゲームはビジランテ1作、他にはおなじみの占いマシーン、キスメットトイプとブラックジャックが出展されていました。

ビジランテはアメリカを舞台にパンチとキックで敵をけちらし、マドンナを助け出すというものです。

横スクロールの画面で、敵のアニメーション、音楽が実にいい雰囲気を出しています。

今回はR-TYPEとMr. HELIの大冒険が出品されていないのが少し残念でした。しかし逆に、ビジランテ1作に絞ってきた所に、連続してヒットを続けてきたアイレムの執念を感じるべきなのかも知れません。

ビジランテ

このゲームはスパルタンXの流れをくむアクションゲームです。パンチ、キック、ヌンチャクを駆使してローグス団をぶっ潰すというゲーム内容です。

さて、このゲームに対する私なりの意見を述べてみましょう。

まず、一番気になる点は前半の難度がかなり高いことです。初心者の場合、ヌンチャクを落としてしまうと、まずやられてしまうでしょう。（ヌンチャクは1回ダメージをくらうとなくなってしまう。）慣れればいいのですが、初めの方でハマって、以後やらなくなってしまうのが心配です。

そのような点を除けば、ダブルドラゴン、スパルタンXのような爽快感あふれるゲームだといえるでしょう。

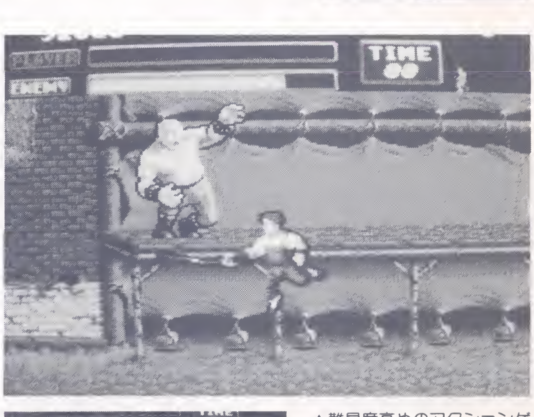
特に、敵の動きのアニメーションには非常に凝っていてグラフィックも美しいといえると思います。

採点は4点くらいあげたいところなのですが、難易度がどうにも納得いかないので2点にしました。　（ぜんじ）



ビジランテ一色のアイレムブース。





▲難易度高めのアクションゲームだね。



◀君がまいったというまで僕は殴るのをやめなあーい!!



SNKの筐体「キャンディ」。白いテーブルでシンプル。

エス・エヌ・ケイ

新社屋建設にリキを入れてるエス・エヌ・ケイに、ホットなウワサが…。さて。

今回の出展作品は「ファイティングゴルフ」と「パドルマニア」。それから、おまけに「ゲバラ」の海外用バージョン「ゲリラウォー」です。それにSNKの筐体「キャンディ」がおいてありました。

ブース全体としては、メインの出展が2作品ということで、割とゆったりとした配置になってました。

SNKの白いテーブルは感じが良いですね。最近は色々な筐体が出てますが、モニターが大きければ良いというわけではありません。SNKの筐体は、今までのものと大幅な改変をせず、細かい点に気を配った筐体です。

ファイティングゴルフ

これは、クラブ毎の飛距離を暗記していないと、打つまでの時間制限があるので難しいでしょう。その他は、特に他のゴルフゲームと変わった所はありません。今までのゴルフゲームが好きな人は良いでしょう。評価は3です。





ニアピン賞だって…。

カプコン

今回は沈黙のカプコンだったが4・5月の連休頃には大爆発するか

今回カプコンのブースは、特に目新しいものはなく、期待された1943マークIIは出展されていませんでした。

アーケードの方はストリートファイターのテーブルタイプと、ラバータイプのみの出展で、後はメダルゲームが出展されていました。ラバータイプでYOU・Aさんとずっとやってアドンまで行っていたのは私です。（転清）



カプコンに期待の熱い視線。



おなじみストリートファイター。



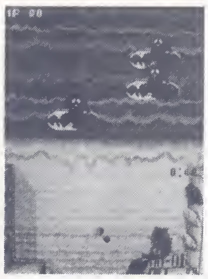
実際のところ今回のカプコンはさびしかった。実力派カプコンの活躍を期待する。



▲つい熱中します。パドルマニア。



何が悲しくってシンクロと戦うんだろう？



湘南あたりでボードつんだ車がいたらこの人達。

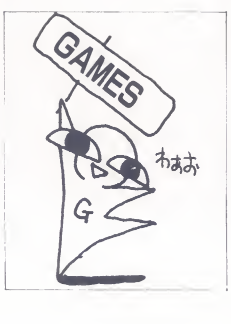
パドルマニア

これはもう、一般に多く出回っているので、改めて書く必要は特にないでしょう。

とにかくルールが単純で、サービスの良いグラフィックと相まって、なかなかの出来だと思います。評価5。

個人的には、ゴルフがわからないので、今一つでした。グラフィックをもう少しがんばってほしかった。パドルマニアはおすすめ。キャンディ筐体、ほしいなあ。

（APAPA）



'88 AOUショー

コナミ

AOUショー人気度断トツのNO.1 この春のゲーセンに衝激の嵐をまきおこすか!?

ショーの出展作は名作グラディウスの続編「グラディウスII」とおなじみ「スーパー魂斗羅」「悪魔城ドラキュラ」そしてレーシングゲーム「チエッカーフラッグ」の4機種でした。

1台の筐体の中に2種のゲーム（グラディウスIIと他のゲーム）が入っている新筐体が使用されていたのですが、ざっと見まわして全ての台でプレイされているのはグラディウスII!!（他のゲームの画面が見れませんよう…）

はたして前作を超える大ヒットとなるか!?



この人の波を見て下さい。すべてグラディウスIIが目あて。

グラディウスII

ついにといおうか、とうとうというか、あのコナミからグラディウスIIが出た。

これは、今までコナミが世に送り出したグラディウス、沙羅曼蛇、ライフフォースといったゲームの、おもしろい（ムズい）部分がすべてまとまっているといってもいいでしょう。

操作系は、グラディウスと同じく8方向レバー、3ボタン（ショット、ミサイル、パワーアップ）です。

このグラIIでは、パワーメーターが4種類あるうちのどれか1つを選べるようになっています。（それによって、それぞれの面がやさしくなったりムズくなったりもします。）

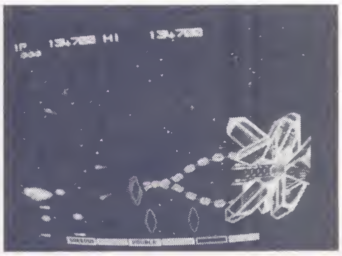
グラIIには、あらたに5種類のパワーアップが用意されています。（そのうち3つがミサイル、1つがダブル、残りの1つが?で、それぞれのゲージでパワーアップできます。）

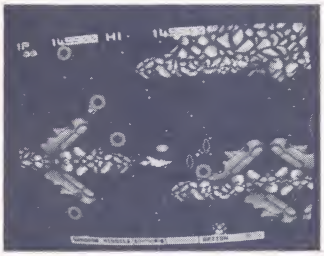
このゲーム、グラディウス、沙羅曼蛇、とやってきたプレイヤーには、むかしを思い出させるような演出がそこかしこにあるので、プレイしていて思わずニヤリとさせられるでしょう。

パワーメーターは2番めがやりやすいと思いますよ。

なお、MSXのグラIIとはストーリー的なつながりはないみたい。

評価は満点の6。


水晶から触手がのび…水晶のステージは美しい。


リベンジ・オブ・モアイ…どっかで聞いたことあるなぁ!?

スーパー魂斗羅

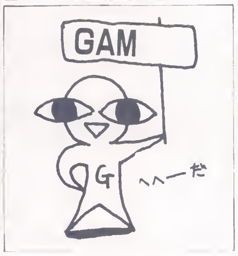
先月号、また今月号でもすでに紹介と簡単な攻略を掲載しているので、細かい説明はさけます。

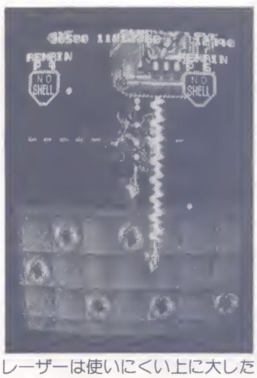
コナミのゲームにはよくある事なのですが、2周めの難易度が超高い!! 1周めはノーミスでクリアできても、2周めはボロボロ…という人は全国にどれくらいいるのでしょう? もう少しここのところを考えてほしいですね。

評価は3点。


常にレーシングゲームは根強い人気。「チェッカーフラッグ」






レーザーは使いにくい上に大した破壊力がないんだよね。


最後のボスの猛攻撃をむかえうつビル。しかし不気味だなぁー。

悪魔城ドラキュラ

ファミコン、MSXで人気を博した悪魔城ドラキュラが、ついにアーケードゲームとして登場。

内容はFC、MSXと同じく、勇者シモン・ベルモントを操作し、せまりくる敵をムチでビシバシ殺していき、モンスターの大ボス、ドラキュラ伯爵をたおす、というものです。

操作系は、4方向レバーと2ボタン（アタックとジャンプ）で、レバーを上に入れ、アタックボタンを押すとアイテムが使用できます。

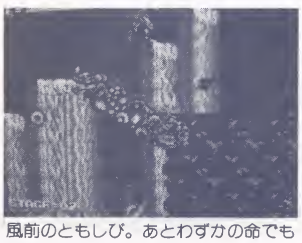
リアルで大きなキャラクターと、これまたリアルな効果音、そしてノリのよいBGM。のめりこむ要素はバッチリ。

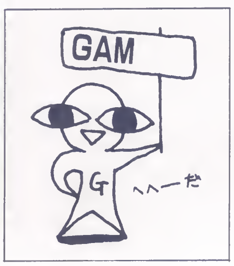
すでにドラキュラは発売されているので、ゲーセンでみかけたら、ぜひともプレイしてみよう。

評価は3点。

（御旅屋&REI）


背景にもご注目。コナミならではというか、美しい山々が印象的。


風前のともしび。あとわずかの命でも戦わねばならぬのか…。




ボクの印象? なかなかいいんじゃないですか。なるほど。

ジャレコ

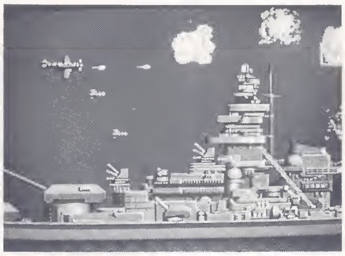
用賀駅前に新社屋をつくって生まれ変わるか、ジャレコ。それにしても〝燃えろプロ野球ビル〟がまぶしいぞ。

今回のジャレコの出展作品はビデオゲームの方では、P-47、KICK OFF、燃えろプロ野球、ホームラン競争。メダルゲームではいろいろと出展されていましたが、中でもサーカス・サーカスが目立っていました。

個々のゲームについて紹介しましょう。

P-47

時代は1944年、第2次世界大戦の真っ只中である。ヨーロッパ西部戦線を舞台にアメリカ空軍リパブリックP47-Pサンダーボルトが、ルフト・バッフェ（ドイツ軍）を相手に壮絶な空中戦を繰り広げる。さあ、出動だ!! P-47。レバーは8方向レバーと2つのボタンで操作します。



オーソドックスな横スクロールシューティング。

このゲームの特徴は横スクロールのシューティングで、2人同時プレイも楽しめます。そして、5種類のパワーアップアイテムがあります。

簡単に説明しますと、Sがスピードアップ、あと残りのM、D、R、Bはそれぞれ特殊な攻撃をしますので、上達するには、自分に合ったアイテムを見つけて、パターンを作るのがベストでしょう。



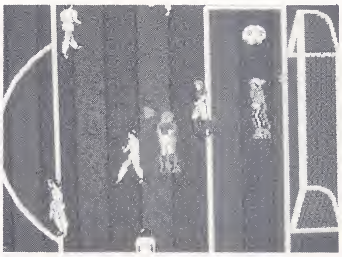


ヒットするかな、それとももうひとつか…。

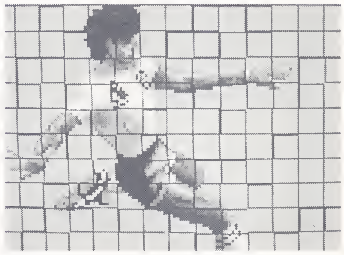
KICK OFF

ジャレコ初のアーケード版スポーツゲームで、本格敵なサッカーゲーム。コンピュータと対戦する団体トーナメントモードに加え、2人プレイを戦いあうVSモードもあります。

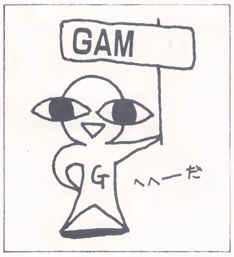
このゲームは横スクロールでトラックボールを使用します。ボタンは2つで、シュート、パス、キック等使い分けることができます。しかし私個人の意見としては、パスをするより、ドリブルした方がいいのではないかと思った次第であります。



スポーツゲームファンの心をアツくさせてくれるかな？



由美ちゃん、永井くん…これは漫画のキックオフでした。



燃えろプロ野球ホームラン競争

ファミコン版で人気のあるゲーム、「燃えろプロ野球」のアレンジバージョンとでも言ったらよろしいんでしょうか。

さて、ゲームの方は、12球団の中から1球団を選び、さらにホームランバッターの3人のうちの1人を選ぶ。そうするとピッチャーが7球投げて来て、7球のうちの何本ホームランが打てるかで勝負!!

なんとこのゲームはいろいろと特典付きなのです。

ホームラン5本でもう1回プレイ、ホームラン6回で景品が出てきます。ホームラン7本でパーフェクト賞でもう1回プレイ&景品。4本以下でも数字合わせで、7が3つそろえば、もう1回プレイできます。

各ゲームの評価を6点満点でつけると、P-47が2点、KICK OFFが3点、燃えろプロ野球ホームラン競争が5点（景品が出るから）です。

（Z-BOY）



プロ野球は不滅です。





'88 AOUショー

セガ

AOUショーはパス・パス・パ〜ス！ とセガ担当者は言わなかったが、なぜかいつものセガとくらべるとパンチがない。その分、4月のプライベートショーに賭けているというウワサもあるぞ。

セガのブースは今回も機種がいっぱい。

サンダーブレードとアフターバーナーIIのスタンディングタイプ。ホット・ロッドのジョイタイプ。シューティングゾーンII。以上が大型機。

テーブルでは、エースアタッカー。エンゼルキッズ。カウンターラン。ホットロッド。

メダルゲームはニューワールドビンゴ。

ピンボールは、ヘビーメタルとハードボディ。

その他の大型機は、ブルズアイ、スーパーチャンス、パブタイムダーツ、ワリッツァーアンティックジューク（ジユークボックス）。

ゲーム以外では、26インチ筐体や両替機がありました。

セガは、今回もカードシステムを全機種につけており、カードの絵がらはホットロッドのイラスト（?）でした。

Ace Attacker

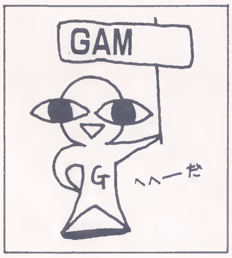
ゲーセンをスポーツ競技場に変えてしまう「スポーツ・シミュレーションゲーム」として発表された、本格的バレーボールゲーム「エースアタッカー」。世界強豪6チームがネットぎわ、コートぎわのテクニックを披露します。

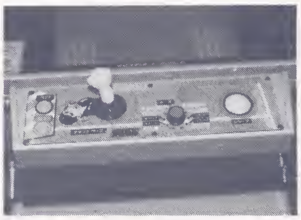
操作は8方向レバー、トス用ボリューム、ブロックボタン、レシーブ用トラックボールが各1つずつ。それらによって、基本的なことはもちろん、Aクイック、Bクイック、バックアタックなど8種類の攻撃ができるんだ。

画面も一瞬ボールが実物大になったりして、インパクトの強いものになってます。

ゲームの初戦は、初心者や女性を意識して簡単になってるという親切設計。6チーム総当たりで5回勝つと優勝。ソウル五輪間近か。その前哨戦としてやるしかない。

評価は3。




にょきっと出ている手がカワイイぞ！
エースアタッカーのコンパネ部。

HOT ROD


大きな筐体だね。


テーブルタイプはこれ。ア、アクセルが…。

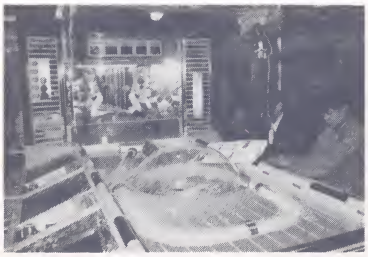
解像度が驚異的にアップしたシステム24を使用した、新ゲーム「ホットロッド」。単なるレーシングなんですが、2048個までの動画を表示できるので、車についてる小さなオプションまで鮮明になっちゃうすごいものなんだ。

4人同時プレイのキャノンボールレースを実戦するため、ハンドルとアクセルをそれぞれ4つ取りつけた特殊筐体を使っていて、そのうえ、26インチの大型モニターが大迫力のレース展開を演出してくれる。

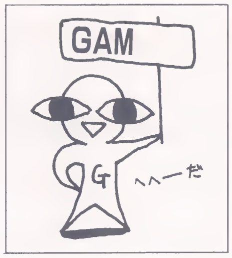
ゲームの特長は、雪道、砂漠、泥道、崖ぎわなど、30ステージ（10ブロック）を走破すること。道に落ちているお金を集めて、パワーアップアイテムをショップで購入、路面に合わせたタイヤ、エンジンを選べること。アクセルターン、ブレーキターンなど実車そのものの、超リアルなドライブテクニックが可能なことなど。

高解像度、大型モニター、そして体感ゲームにも等しいゲーム特性が三位一体となったホットロッド、期待するしかない！（発売バージョン）

評価は3。


さすがに洗練されたショー会場。

ブルズアイ



このゲームは、いわゆる射的ゲームですが、モニターがついています。このモニターには次のような情報を表示します。

○合図から射撃に移るまでの速度、的中率。

○的の状態、残りタイム、残りの弾数、HIT数。

この他にも、ゲームオーバー後にコンピュータが採点してくれて、メッセージも出ます。採点は16段階あります。

ゲームオーバー後に自分が撃った的を持ち帰ることもできます。

評価は4。

カウンターラン



昔あったヘッドオンのリメイク。

操作は、4方向レバーにアクセル（加速）ボタンにアイテム使用ボタン。

内容は、画面上にあるすべてのフルーツを取れば面クリア。

アイテムには、無敵やMAXスピードアップや1UPなど。

コースは4種類あって、ゲームスタート時に選択可能。

また、コース別にベストタイムが記録できます。

評価は2。



エンゼルキッズ

すでに発売中なのですが、知らない人がいるかもしれないので説明します。

内容は風船割りゲームに多少似ていて、天使（球）を落とさずに上方に進み、ゴールをするもの。

操作は4方向レバーが2本。操作するプレイヤー2人にそれぞれ対応していて、2人が持っているロープをたるませたり引っぱったりできます。

このロープをうまく使って球を上方に飛ばすことができ、上に行きすぎても画面上部が球を中心に画面が切りかわります。アイテムもたくさんあります。

評価は1。

（悠理&あぁるじいぶう）

難易度が低いので初心者でもクリア可能。






今回は割合とゆっくり商談ができたそうです。

タイトー

タイトーのトップが変った。新しい社長は長谷川さんで、京セラ・アメリカの社長をしていた方。どのようにタイトーが生れ変るか。

今回のAOUショーでのタイトーの出展作は、筐体もの4作、テーブルタイプのゲーム4作、ピンボール3作、他メダルゲームなどでした。

それでは早速各ゲームについての説明と、そのゲームの評価と行ってみましょう。

コンチネンタルサーカス

3D映像のGPレースのゲームで、プレイヤーは、3Dスコープを通して画面を見る事により、立体映像でゲームする事が出来ます。

操作系は、ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーでドライブレースものの基本的な操作となっています。

プレイヤーは、決められた時間内に、チェックポイントまで行き、各コースを1周しなければなりませんが、ゴールした時に、そのコースで決まっている最低ランクより上位でなければ次のラウンドに進めません。

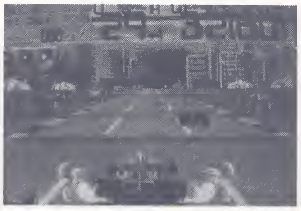
各コースと、その最低ランクは次の様になっています。

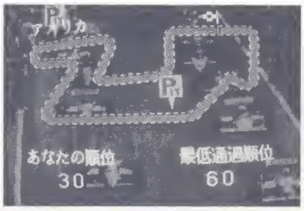
ラウンド1・ブラジル—80位
ラウンド2・アメリカ—60位
ラウンド3・フランス—50位
ラウンド4・モナコ—40位
ラウンド5・ドイツ—30位
ラウンド6・スペイン—20位
ラウンド7・メキシコ—10位
ファイナル・日本—3位

日本GP(鈴鹿サーキット)をゴールすればゲームオーバーです。

またゲーム中、自分の車にアクシデントが起こると画面にアクシデントパネルが表示され、ピットが出てきますから、ピットインしてそのアクシデントを修理する事が出来ます。

昔あったグランドチャンピオンというドライブものを3Dにした様なゲーム内容ですが、ゲームがうまくなればなるほど、長時間遊べるシステムです。ドライブものとしては普通の出来といった所で、評価は3です。


3Dのハクリョクでカッ飛ばすがカイカン!?



30位。チェックポイント通過。



ニンジャウォーリアーズ

すでに発売されている3画面筐体使用ゲームの第2弾、ゲーメストでも詳しく紹介しているのでゲーム内容などはそちらを見てもらうとして、評価に行ってみましょう。

少しきついかもしれませんが、2ですね。

はっきり言って3画面を使いきっていないとしか言えません。ダライアスが'87のベスト1ゲームになるほどのゲームだっただけに、2作目のレベルダウンがあまりにも見えすぎてしまうのです。

タイトーが好きだからこそ、あえて辛口の評価でした。


巨大な戦車との対決だ!! こんな風に乗っかることもできるよ。



オペレーションウルフ

これもすでに発売されているアップライトの銃撃戦ゲームです。

昨年のAMショーにも出展され、高い評価を受けました。

評価点は4ですね。すでに発売してけっこうたっていますし、ショーでの出展も2回目ですからね。それでも完成度は№1でしょう。



こんな中を1人で戦わなきゃいけないなんて…。

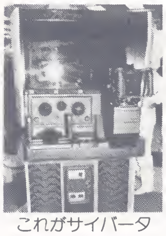


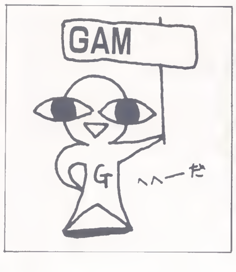
サイバータンク

これも昨年のAMショーにも出展された、2画面使用の2人同時プレイ可能な戦車戦の可動筐体ゲームです。

筐体の形が少し変わり、内容もより完成されて来ました。

早く発売されてほしいゲームの一つです。評価は3。早く発売してほしいのですが、完成度も高くしないとちょっとゲームとしてはおもしろくなくなってしまいそうです。

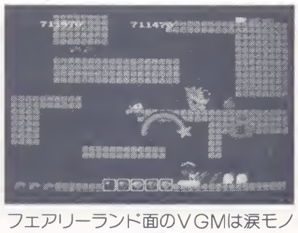

これがサイバータンクだよ。

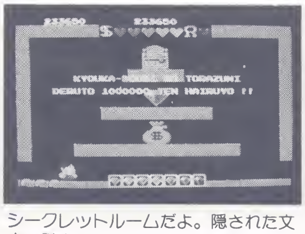


レインボーアイランド(エキストラバージョン)

レインボーアイランドを少し変えたバージョンのゲームです。初めの方の面にダライアスのキャラが出て来たり、後半に始めのボスが出て強かったりと、レインボーアイランドをやり込んだ人ならかなり楽しめるでしょう。

評価は2。レインボーアイランドをやっていない人にはイマイチだし、基本的な内容は同じですからね。


フェアリーランド面のVGMは涙モノです。ワールド2で聞けるぞ。


シークレットルームだよ。隠された文字の謎をとけ!!



Dr.トッペル探検隊

これも、詳しいゲーム内容は先月号で紹介しているのでそちらを読んで下さい。

評価は2。もう少し内容を

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「札幌シールハイク」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他	

キリトリ線



キリトリ線

◆GAMEST　5月号プレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で53ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたの読んでいるゲーム関係誌は（○印を）

Beep
コンプティーク
ログイン
ベーマガ
ファミコンマガジン
ファミコン通信
その他

Ⓖ：あなたの読んでいるアニメ誌は（○印を）

アニメディア
アニメージュ
ふぁんろーど
アウト

'88 AOUショー


女性プレイヤーがいるだけで華やかでいいですね。

ねらなければあまりおもしろいゲームにはなりそうもありません。シンプルで、いい味が出ているのでいいゲームになってほしいという願いを込めて、あえて2とします。

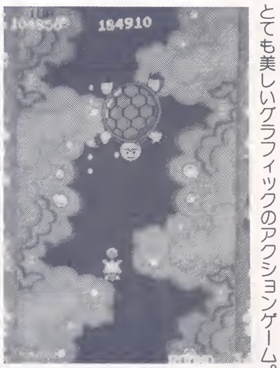


ツインイーグル

ツインイーグルに乗り込んだプレイヤーが、兇悪なX帝国軍団を制圧する事を目的としたシューティングゲームで、プレイヤーはヘリコプターを操作して、地上、空中の敵を撃破しつつ進んで行きます。

パワーアップもミサイル(通常の武器)、スピード、射程距離、爆弾(画面の敵を一掃)補給、貫通弾補給（パワーアップしたミサイル）などがあり、そこそこに出来たパワーアップシューティングです。見た感じは特殊部隊UAGに似ていてシブイ感じです。

評価は2。最初の自機のスピードがあまりに遅く、シューティングのおもしろさが半減しています。スピードアップを無くしてしまって、他のパワーアップをもう少し強くすればシューティングとしておもしろいものになると思います。



とても美しいグラフィックのアクションゲーム。


驚異の高速スクロール。


激しい敵の攻撃をかいくぐれ。

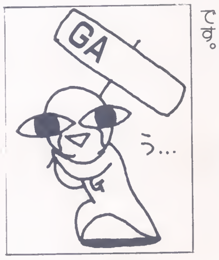


火激

コミカルキャラを使ったアクションゲームで、プレイヤーは謎の軍団火激となって極悪軍団をぶっつぶすという過激な内容です。

操作は8方向レバーと2ボタンという基本的なもので、スピードのある左ジャブと威力のある右ストレートの2つのパンチを使って敵を倒して行きます。また両方のボタンを同時に押す事により、しゃがんで、相手のパンチをよける事が出来ます。

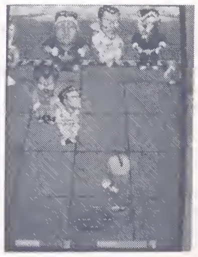
評価は2。大きなキャラや、動きはいいのですが、ただ単になぐりあうという内容ではボクシングゲームと同じです。(まあ、敵の攻撃はいろいろありますが)くにおくんや、ダブルドラゴンが好きな人にはおもしろいゲームかもしれません。



まさしくタイトル通りのゲームです。


気分はまさしく〇お君!?


外人バイヤーの熱心な姿も目につきました。



スペースステーション

宇宙基地をテーマとしたウイリアムズの新作です。マルチボール、ジャックポットもあり良く出来たピンボールです。評価は5。ピンボール系でも良い出来で、さすがウイリアムズと言った所です。



なかなかの傑作。

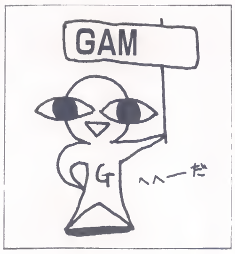


ダイヤモンドレディ

トランプのポーカーゲームをテーマとしたプリミアの新作、ドロップターゲットを多数使用した、最近ではめずらしい平面的なフィールドの作りです。こちらもジャックポット、マルチがあり、プリミアらしいピンボールになっています。

評価は3。少し平面的に作りすぎた様で左上にあるランプレーンがあまり活されていません。他は普通のピンボールという所です。


ダイヤモンドレディ。

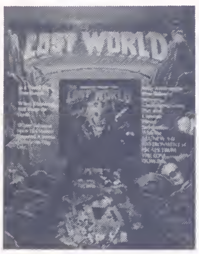


ロストワールド

ロストワールドに迷い込んでしまった人達をテーマとしたバリーミッドウェイの新作ピンボール。

上から見た感じが超立体になる様に作られています。

評価は2。色の使い方が同じ感じで、立体的な割にはあまりおもしろそうには見えません。フィールドもみょうにせまく感じるし、やり込むマシンとは言えないですね。イマイチかな…。



ロストワールド。


タイトーブースは盛り沢山。ぜひヒット作を出して下さい。



最後にタイトー全体の評価とブースの感想です。

評価は2。すでに発売しているゲームや、バージョンを変えただけのゲームが目立ちこれは、と思う目玉ゲームがありませんでした。今までのショーではタイトーは必ず目玉となるゲームがあっただけに今回のタイトーはさびしかった。

次回に期待しましょう。

（C・C）



テクモ久々のシューティングに熱中。

テクモ

久々にテクモのビデオゲームが出た。シルクワームはナムコのロケーションでもプレイできるぞ。おめでたや。

テクモのブースは「シルクワーム」1本のみでした。

このてのショーでは、かならずスポーツゲームを出展させてきたテクモだが、今回はシルクワームのみ。

テクモの、この1本にかける意気ごみというものが、うかがえます。

シルクワーム

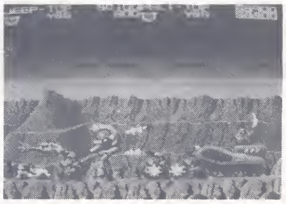
横スクロールの、2人同時プレイができるシューティングゲームはけっこーありますが、そのほとんどは自機の性能がいっしょだった。

しかし、テクモのシルクワームは1Pがジープ、2Pがヘリという、性能のまるで違う2人同時プレイゲームだ。

パワーは1段階のみなので死んでも、それほど落差はありません。（結局難しいことにかわりなかったりする。）

私の評価は5点。甘いかな。

（REI）





▶テクモ独特の美しいグラフィックだ。

▼ムムッ!!　この面には何かが…。



データイースト

ビデオゲーム3作とピンボールを出展。今後も味のあるゲーム作りを期待したい。

データイーストの出展は、ビデオゲームで新作ドラゴン忍者とチェルノブ、ヘビーバレルの3作品とピンボール物が1作品の計4点でした。

それでは個々の作品について説明してみましょう。

ドラゴン忍者

アクションキャラクターゲーム。

8方向レバーと攻撃ボタン、ジャンプボタンでプレイヤーを操作します。

攻撃は基本的にキックとパンチの2種類ですが、レバーとジャンプボタンを組み合わせる事により多彩な攻撃が出来ます。ローリングソバットの様な派手な攻撃も出来る様でした。

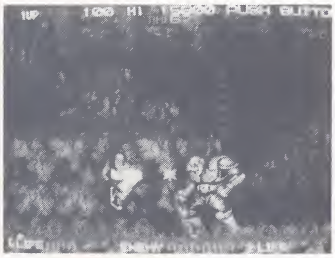
更に、攻撃ボタンを押し続けていると気合いを貯める事が出来、この状態で敵を攻撃すればザコもまとめて殺す事が出来るし、耐久力のある敵には倍のダメージを与える事が可能となります。

地形が上下2段になっている所が多いので登り降りはジャンプボタンで行ないます。

又途中で特定の敵を倒すとアイテムを置いていくので、アイテムの近くでレバーを下に入れて攻撃ボタンを押して使って下さい。主なアイテムは、攻撃力をアップさせるヌンチャク、ナイフ等の武器や、制限時間を延長させてくれるアイテムなどです。

このゲームは体力制を用いた親切設計ですが、敵の攻撃がかなり激しいので、その辺をプレイヤーにどう受けとめてもらえるかにかかっていると言えるでしょう。という訳で評価は3。





▶敵をけちらして進もう。

◀こいつは手強い。がんばれ。

チェルノブ

もう出回っているので知っている人も多いと思います。詳しい事はゲーメストを参照して下さい。

攻撃・ジャンプ・方向転換の3つのボタンの斬新かつ奥の深い操作系と、地味ながらそれなりの難度で、個人的には結構好きなゲームではあります。評価は4。





このボスは強くない。



ヘビーバレル

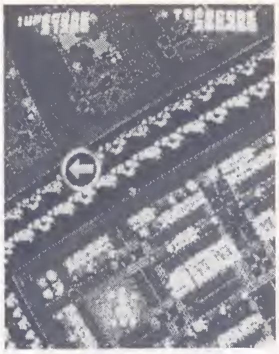
ループレバーと攻撃ボタン2つによるアクションゲーム。このゲームももう出回っているので詳しい説明は省略しま



'88 AOUショー

ナムコ

アサルト、ベラボーマンと人気作をつらねて4月、5月とナムコが爆発する。期待株だぞ、ナムコ。



▲アサルトは入場者から高い評価を受けた期待作。

アサルト

全方向スクロールスーパーリアル・ツインレバー・タンクゲーム。

AMショーに参考出品されていたものだが、その画面を見たら驚かずにはいられない。

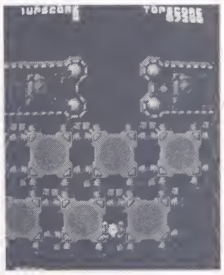
2本のレバーでタンクを転がしつつ進み、敵を倒すというもの。レバーの先にショットボタンがついている。

基本操作はいままでと同じだが、2本のレバーを左右に開くとグレネードという広範囲にダメージを与える武器が使える。

評価…もちろん6。



▼待ち受けている物は何か。



ベラボーマン

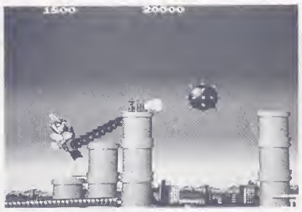
ナムコおとくいのビッグキャラクターゲーム。

仲々面白いのが、ベラボースイッチ。ボタンの押す強弱で攻撃力が変化する。(ジャンプについても同じ。)

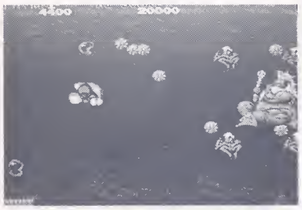
ゲームがスタートしてからも操作について教えてくれる。又、海のステージではシューティングの要素もあるので、楽しみいっぱい。

ちなみにゲームの進行はすみやかで、自機もワンダーモモみたく、とろくないよ。

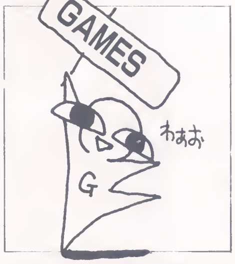
かなりよい出来で評価は5。



おおーと足が伸びたかベラボー!!



これもアサルトと並び期待作。



プロ野球ワールドスタジアム

ファミスタの続きとも言うべき、ワールドスタジアム。

ファミコンにくらべ、選手にさらに個性がついて、画面もリアルになっている。又球団も12に増えた。

操作は8方向とボタン2つで、いままでのファミスタと同じだから、とまどうこともないだろう。

まあまあで評価は5。



このように初めに球場が選択できます。



ファミスタをやっていた人でもやってみる価値はあるぞ。

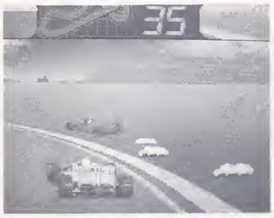


ファイナルラップ

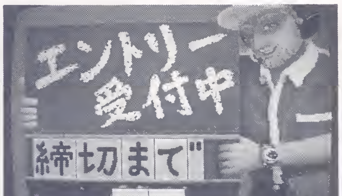
もう御見知りの2〜8人同時のレーシングゲーム。

鈴鹿を舞台に友達と共に走り回ろう。

評価はデラックスタイプじゃなかったので4。



8人同時プレイのドライブゲームだ。迫力満点。



1位をめざしてつっぱしれ!!

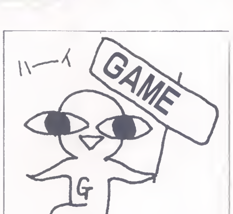


うううっやるな。アサルト人気抜群。

このほかに、メダルゲームのカーニバルIIIと大きなのりものシリーズなどがありました。

やはりアサルト、ベラボーマンに人が集まってました。ブースの中潟さんの説明には思わず聞き入ってしまいました。ベラボーマン待ってます。

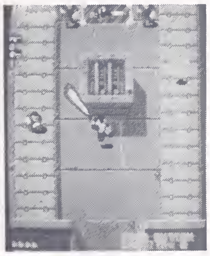
(PON)



す。

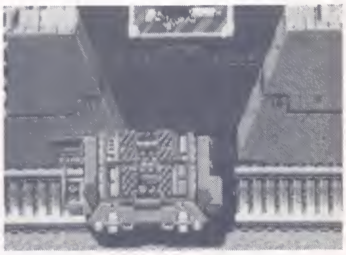
この手のループレバーの2人同時プレイゲームと言うのは、今までに数多くありましたが、ヘビーバレルはその中でも良質な部類に入るでしょう。評価は4。

他にピンボール物として、



ループレバーゲーム第2弾。

シークレットサービスなる作品も6台展示されており、ステレオサウンドの迫力がギャラリーの人気を高めていた様です。ピンボールコーナー担当のC・C氏の評価も高かったので評価は4。



このボスはたいして強くない。

今後もダーウィンや魔境戦士の様に味のあるゲーム作りを期待したいですね。

熱気ムンムンのデータイーストのブースからお伝えしました。

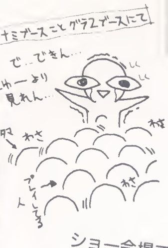
(F-SCHER)



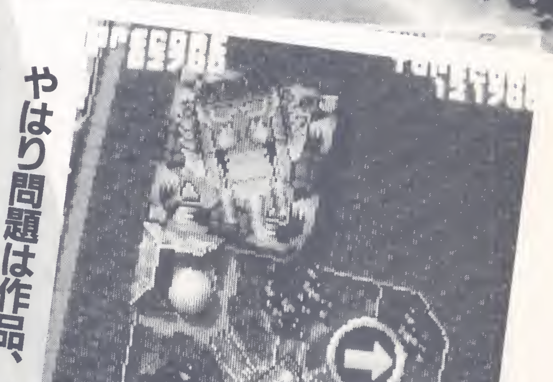
本音しか言わない ゲーメスト編集部 座談会 PART 1

一般入場者(プレイヤー)の反応がショー会場からビンビン伝わってきたぞ

やはり問題は作品、ゲームそのものなのだ。今年のAOUショーには目玉があった。すごいと感じさせる期待作があった。入場者も1日目より2日目と尻上がりに多くなり今後に期待を抱かせたのだ。




ショー会場でのアンケートで、他を大きく引き離し堂々1位のグラディウスII。


人気度2位のアサルト。君たちの目の前に姿を現わすのは4月中旬頃。

あったぞ！目玉が2つ

ぜんじ…今回のAOUショーについて、気づいた点がいろいろあったと思うので、どんどん言ってみましょう。

GOD…今回は昨年のAMショーと違って、ちゃんと目玉のあるショーになったと思う。要するに、いい作品が出ていたということだ。なんといってもグラディウスIIとアサルトの2つがすごかった。

転清…去年のAMショーなんか2日目は1日目より人が少なくて、全くろくなゲームがないなと思っていたが、今年は2日目の方が人が断然多かったからね。

山河…私なんか去年のAMショーは2日目いかなかったくらいだし。でも今年はゲーメストもブースを出していたし、来なきゃしかたがなかった。(笑)

御旅屋…そうだね。ゲームではやっぱりグラディウスIIとアサルトがあったこと。ベラボーマンも人気あったけど。他にゲーメストがブースを出していたというのが、特に一般入場者の間では大きな話題だったんじゃないの。

ぜんじ…AMショーにしてもAOUショーにしても、やっぱりゲームがいいものが出ないと始まらないというのをつくづく感じたね。今回は、いいゲームがちゃんとあったと思う。

断トツの一番人気はグラディウスII

ぜんじ…それでは、各メーカーのブース、ゲームについてそれぞれ意見を出していきましょう。

AOUショー出展作"目をつけたゲーム"ベスト
ゲーメスト アンケート

順位	ゲーム名	メーカー名	初日	2日目	合計
1	グラディウスII	コナミ	116	117	233
2	アサルト	ナムコ	52	54	106
3	ベラボーマン	〃	49	46	95
4	忍者ウォーリーアーズ	タイトー	41	42	83
5	コンチネンタルサーカス	〃	20	33	53
6	シルクワーム	テクモ	19	22	41
7	ホットロッド	セガ	19	20	39
8	ビジランテ	アイレム	17	10	27
9	レインボーアイランド(EX)	タイトー	12	6	18
〃	チェッカーフラッグ	コナミ	5	13	18
〃	ファイナルラップ	ナムコ	5	13	18
12	パドルマニア	SNK	10	5	15
13	ドラキュラ	コナミ	10	4	14
14	ストリートファイター	カプコン	6	7	13
〃	チェルノブ	データイースト	8	5	〃
16	ドラゴンニンジャ	〃	6	6	12
17	上海	サン電子	3	8	11
〃	サイバータンク	コアランド	6	5	〃
19	アフターバーナーII	セガ	7	3	10
〃	スーパー魂斗羅	コナミ	4	6	〃
21	P-47	ジャレコ	5	3	8

調査メモ　●人数　357人(1人3ゲーム)　●年齢　(大半が15～20歳の男性)
●有効票数　908票　●3月2日、3日の2日間

PON…今回はグラディウスIIのコナミが一番人気を集めていたと思う。パートIIものはいろいろ難しい点もあると思うけど、そこはコナミはうまいと思った。あれはいいよ。やるぞぉ～。

GOD…グラフィック自体はグラディウスよりサラマンダといった感じで、私としてはちょっと好みではなかった。でも、ちゃんとできてるし、発売されたらみんなやるでしょう。

F-S…後半の面でビッグコアとかテトランとかグラディウス、サラマンダをやっていた人には実にインパクトのある作り方をしていた。ホントにびっくりするよ。先の面にいくたびに回りのギャラリーが「オー」とか「やっぱり出た」とか言ってて、盛り上がっていた。

御旅屋…ホントにコナミのブースには人がたくさんいたね。人がいすぎて画面がよく見えなかったのは問題だったけど、盛り上がっていたのは確かだ。コナミも最近今ひとつだっただけに、久しぶりに活気にあふれていたのは何かうれしかった。

ぜんじ…ゲーム自体の内容を言えば、いかにも売れせんを狙っているなという気がしたね。でも、それは悪いことでは全然ないと思う。面白いから売れるのだし、本当に売れせんのゲームだったらどんどん作ってほしいと思う。作れるものならば。

ああるじいぶう…パワーアップでは、4種類のパワーアップと、前方バリアか全体を包むフォースフィールドを選ぶかという4×2＝8通りの選択ができるというのが特徴かな。どのパワーUPでいくのがいいかというのは、今後の楽しみですね。

ぜんじ…難易度についてはどうだった？

F-S…あんなものなんじゃないかな。後半の面はかなり難しくて、死んだら復活は難しいという感じだったけれど。

1面もそんなには難しくないけど、慣れないと難しいかも。今までグラディウスやサラマンダに慣れてきた人にとってはちょうどいいけど、それ以外の人には少し難しいという所でしょう。

転清…ショーで先に進んだ人がいるからって、これ以上難しくされちゃうと困る。このまま発売してくれるといいと思うよ。

山河…コナミは2つのゲームのうちどちらかを選べる筐体を使って、一緒にスーパーコントラ、ドラキュラを入れていたけど、実際はグラディウスIIしかやってなかったね。

ようやく見せたナムコの底力

C・C…コナミ以外では、ナムコのブースが人気があった。戦車のシミュレーションゲーム、アサルトはよかった。変わった操作系なのに、始めてやった人にもそれなりに遊べるように作ってあった。

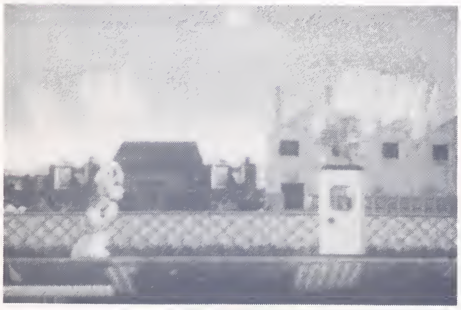
PON…画面がグルグル回るのとジャンプした時の3D感覚がすごい。あれは燃えるよ。

転清…こんなゲームを作れるのはさすがナムコという気がした。グラディウスIIとはいろいろな面で正反対のゲームだと思う。どっちもいいゲームには違いないけれど。

後は欲をいえば、後半面の展開をもう少しメリハリをつけてもらいたかった気もするな。シミュレーションぽくって、少し地味かなという気はしましたね。でもこれは面白いです。

御旅屋…ナムコではアサルトだけでなくベラボーマンも人気があった。アサルトより設置台数が少なかったというのもあるけれど、並んでもできないほどだった。

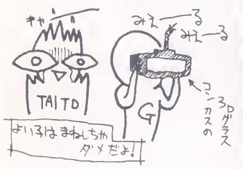
転清…AMショーの時に出展されていた時に較べて、グラフィックもゲーム内容も格段に完成されていた。もう発売してもいいはずだと思う。AOUショーの一般の人気投票でも3位だったし、早く出

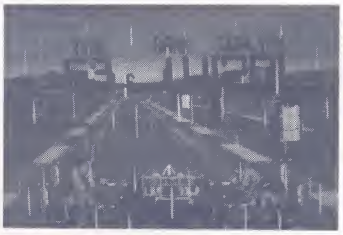


◀人気第3位ベラボーマン

▼人気第4位忍者ウォーリアーズ

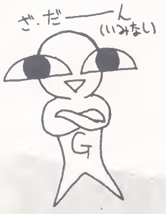






◀人気第5位コンチネンタルサーカス

'88年 AOUショー



考えてみよう ゲーメスト編集部

座談会 PART 2

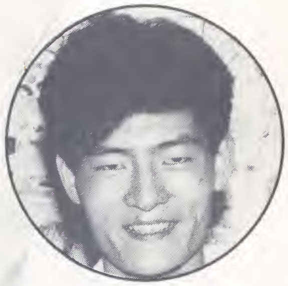
原点にかえって AOUショーとは何か? 一般入場者の立場は何か? ショーのあり方を考えてみよう


石井ぜんじ


GOD鈴木


御旅屋喜久


山河悠理


転清

してもらいたいですね。

ぜんじ…今までちょっと活気がなかったコナミ、ナムコが今回は息をふき返した感じだけれど、タイトー、セガはパッとしなかったようですね。

両巨人はなぜか力を秘めて眠っていた!?

C・C…セガは今回のショーはホットロッドとエンゼルキッズを出展してたけど、非常に力を入れているという感じじゃなかった。ショーではひと休みという感じで後に期待作を隠している気がする。

タイトーはコンチネンタルサーカスがドライブゲームとしてはまあ普通といったところだ。でも他には特に見るべきものがなく、もっともっと奮起してもらわなくてはしかたがないのでは。

ぜんじ…カプコンも新製品なし、アイレムもパワー不足という感じはした。

F-S…データイーストからはドラゴンニンジャとか、ジャレコからはP-47とか出ていたが、ちょっとここらへんのゲームは格が落ちる気がする。

転清…それよりはテクモのシルクワームに画面の迫力を感じた。1Pと2Pがヘリコプターとジープと違うのもなかなか面白かった。

御旅屋…今回のショーはグラディウスII、アサルトというのはよかったんだけど、他のテーブルゲームがちょっと弱かったなあと思いますね。みんなが「これだ!!」というのがグラディウスIIやアサルトだとしたら、オレはこれだ!! というような個性の強いゲームがなかったということだよね。

今回はSNKのパドルマニアなんかがもう発売されてるけど、そんなゲームだったかもしれない。AMショーではぶたさんとかあったのに。

ゲーメストはあくまでもプレイヤーの立場に立つ

ぜんじ…メーカーのブースについてはそんなところですか。さあ、残るはゲーメストのブースですが。

御旅屋…とにかくみんなよく来てくれたよ。ゲーメストのブースが何十人もの読者に囲まれたひには〜。

転清…あのビデオは成功しましたね。本当はもっとずっと大きなモニターでやれればよかったんじゃないかなあ。

ぜんじ…いろいろ忙しかったから仕方ないんじゃないの。アンケートにもいろいろな人が答えてくれたのもよかったと思うし。

山河…ほとんど即席で作ったゲーメストのノートも足りなくなって、取りに戻るくらいだったもの。タイトーのブースより人がいたんじゃないの。(笑)

GOD…初めてだったからいろいろわからないこともあったし、やりたいことも全部できなかったけど、まあ結構よかったんじゃないだろうか。みんなもいろいろ仕事が多かったし、疲れたと思う。

ぜんじ…まあ何だかよくわからないけど、初めてブースを持ったというのはいい経験だったし、ゲーメストの発展への新たな一歩だったかもしれない。みんな、よくがんばりましたよ。



グラディウスに挑戦。あれあれダメだあー。またあした。



ふん、ちょろいちょろい。

一般入場を認める理由はなにか

ぜんじ…今回ゲーメストで話し合って意見を出していかなければいけないことがある。それはAOUショーでの一般入場者についてのことだ。これについては、編集部内にもいろいろな意見があると思うんだけど、どうだろうか？

御旅屋…去年にも言えたことだけど、今年もまた一般の入場者があまりにも多い上に会場がせまかった。これではオペレーターの人達は画面も見られないような状態にあったんじゃないかな。だから今回も、意見として多く出てきたのが、AOUショーというのはオペレーターの人達がゲームを見るためのショーであって、ゲーマーがゲームするためにやってるんじゃないと…。

GOD…ゲーマーが他のゲーマーを指さして、こんなに人がいるんじゃできない、ふざけるなとか、金の損だとか言っているのを聞くと、ちょっと態度が悪いんじゃないかと思うな。

C・C…でも、ゲーマーの態度というのは問題があるかもしれないけれど、だからといってオペレーターもオペレーターだと思うよ。一応一般入場者もちゃんと千円というお金を払って入場を認められている以上、ある程度の立場は尊重されてもいいんじゃないの。

ぜんじ…確かに、オペレーターも一般入場者をさして、こんなに台を占領されちゃしようがないとか言っている。でも、それは私も入場を一般に認めているなら当然と思うし、実際に一般の反応を見ないとどれが人気が出そうかもわからないんじゃないかな。オペレーター自身がやってもよくわからないだろう。そのためにも一般入場者についても認めてほしいな。

C・C…そもそも、メーカーもオペレーターも一般プレーヤーを甘く見すぎているんじゃないの？ 実際にプレーするのは一般プレイヤーなんだよ。オペレーターの邪魔になるようなまねをしているからゲーマーは悪いとか、知ったかぶったマニアには私はなりたくないね。そういう、最低限のルールを守るのは当然とは思うけど、メーカーやオペレーターサイドがプレイヤーをどう見ているかというのがこのショーにもあらわれているようで、気分は良くなかった。

オペレーターだけだったら会場はお通夜だよ

転清…今回のショーは、午前中は一般を入れないで午後だけにしたからまあよかったんじゃない。でも一時ちょっと前には、入口のところにずっと列をなして進んでいてすごかったね。こんなに並んでもらって千円も払って来てくれるんだから、粗末に扱っちゃいけないと思います。私も。

また、こんなに人が来てくれるのにゲーム業界が低迷していると思うなんて、この業界はどうかしていると思うね。もし、実際にインカムが下がっているなら、他に問題があるんじゃないのかな。

GOD…いろいろ意見が出てきたけど、オペレーターがゲームをじっくり見るにはちょっと問題があるとは、やっぱり思うよ。それは、オペレーターのみのショーなのか、一般参加を完全に許した一種のお祭りなのか、というのがはっきりしないからなのだろう。会場の狭さというのもそこらへんがポイントだろう。

山河…僕の意見としては、午前中の静かな雰囲気と違って、やっぱり午後は盛り上がったよ。これは一般入場者のパワーなんじゃないの。うるさかったけど、にぎやかで華かなのがショーじゃないのかな。

互いの立場を尊重し合って

さあ、読者の皆さんはどう思われましたか？ この件に関しては編集部内でもこのようにいろいろな意見が出ました。その結果、やはりゲーメストは読者、一般プレイヤーの立場に立つべきだということになりました。つまり、一般入場者は料金を払って入っているのだから尊重されるべきだということです。

しかし、対等の立場になった以上、もはや子供ではないのですから、最低限のルールを守るのは当然です。責任がかかってくるということです。これからのメーカー、オペレーター、プレイヤー共に、お互いの立場を尊重してショーが運営されていくことを期待しましょう。



C・C



ああるじいぶう



PON太郎



FISCHER



AOUショー
特別記念
★

AOUショー出展ゲーム 名前探しパズル

出題＝APAPA

今月の問題

やっほー。みんな元気かな?学校が休みになったからって遊び回ってて、後が大変なんてことにならないようにね!

さて今月のパズルはAOUショーにちなんで、AOUショーに出展されたゲームの名前を使ったパズルです。それじゃあ説明を読んでくれ。



名前を探せ!

まずはAOUショーの記事を良く読んでくれ。そして出展されていたゲームの名前を良く頭に叩き込むんだ。そうしたらいよいよパズル解きにかかる。アルファベットが並んでいるが、その中から今回のAOUショーに出展されていたゲームの名前を見つけ出す。するとゲームの名前で、アルファベットが重なっている所がある(同じアルファベットを共有している)。そのアルファベットを抜き出しうまく並べると、これがまたAOUショーに出展されていた、ある2つのゲームの名前になるのだ。

その2つのゲームの名前が分かったら、その2つの名前を葉書に書いて送ってくれ。

宛先はゲーメスト編集部「AOUショー出展ゲーム名前探しパズル」係まで。

正解者の中から抽選で5人の方に、いまだに何だか良く分からない「豪華な粗品」をお送りします。

今回は難しいのでここでヒントを2つ。

その1:抜き出すアルファベットは全部で15文字です。

その2:実はアルファベットでない文字が1つ入ります。

締切は4月末日必着です。

それではみんな、頑張ってくれたまえ!

今回のパズルは、群馬県の西澤勝彦君の送ってくれたもののルールを使わせて貰いました。記念品をお送り致します。みんなも自分で考えたパズルをどんどん送ってね。

D	R	A	G	O	N		C	O	N	T	I	N	E	N	T	A	L	C	I	R	C	U	S
S	O	L		P	E	N		H	O	T	R	O	D		N	K	E	M	C	N	Y		R
T	D	A		A	Ⅱ	R	E	N	R	U	B	R	E	T	F	A	R		Y	W		O	O
R		I	N	D	O	E		R	B	E	A	X	Ⅰ		W	O	L	F	B	E	E	L	I
E	N	D	K		I	E	N	D	U	G	D		O	M	W	I	Z	A	E	D	R	Y	R
E	S	C	A	L	O	V		O	O	S	P	A	N	K	I		N	Ⅱ	R	F	T	E	R
T	O		L	E	E	I	Ⅱ	N	Z		N	G	L	E	Ⅱ	C	H	E	T	N	A	V	A
F	I	N		M	A	G	N		T	Y	C	Ⅰ		B	R	S	A		A	U	N		W
I	N	J	Y	A	N	I	N	O	W		S	U	P	E	R	K	O	N	N	G	P		A
G	H	O		N	N	L		E	A	N	J	A	W		R	E	L		K	L	L	O	J
H		E	N	J	A	A	K		N	A	L	S	T	A	R	T	D		A	N	C	E	N
T	I	N	A		N	N		E	I	L	O	N	G	N	I	N	I	N	T	O		K	I
E	A		H	V	A	T		N	A	T	I	O	N		A	L	I	C	U		U		N
R		I	C	E	Y	E		N	G	A	M	E	S	T		F	I	N	A	H		S	E
K	S		T	M	A	B	I		L	U	S	H	Ⅱ		A	N	T	I	C		T	E	H
I	R	E	M	O		F	A	C	E		I	S	E	G	A	E		H	K	N	O	W	T
C	A	P	C	O	M		A	R	T	S		N	H	K	R	J	A	L	E	C	O		U
K	O	N	A	M	I	N	K		R	A	N		S	R	U	L	I	A		T	I	M	E
O	C	M	A	N		L	U	M		E		S	U	P	E	R	K	O	N	T	O	R	A
R	E	B	E	C	C	A		E	N	C	L	N	A	N	I		A	P	A	P	A		Ⅱ

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売!
〔KIC-045DX〕

君のお部屋はゲームコーナー!

●1P・2P同時プレイもOK!! ●ジョイスティック2つのゲームもOK!!ほとんどのP.C.B.(ゲーム基板)が使えます。
パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ!ハイスコアにチャレンジ!!

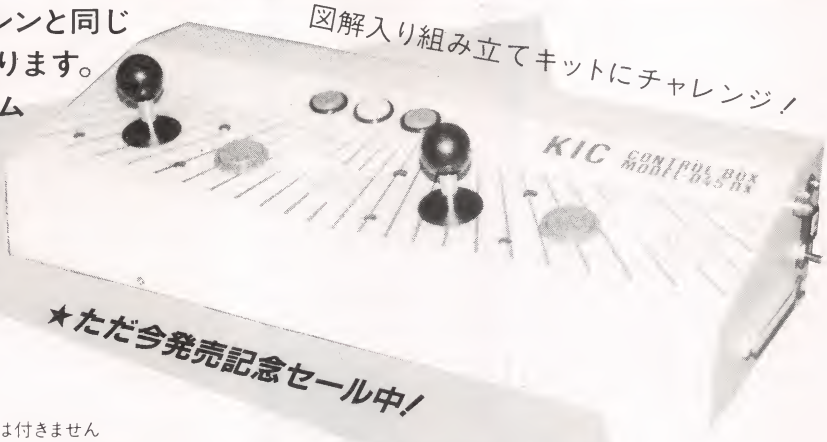
■価格〔KICコントロールBOX〕★いずれもTV接続ケーブル付

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応……… ¥28,000
Ⓒ. Ⓐ,Ⓑ両方対応………… ¥37,000

★いずれも図解入り、技術資料付。
組立てフルキットを御希望の方は、
全品5,000円引きです!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。
フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。
VHF(1〜2チャンネル)

図解入り組み立てキットにチャレンジ!



★ただ今発売記念セール中!

■寸　法
W.450×D.200×H.110(%)

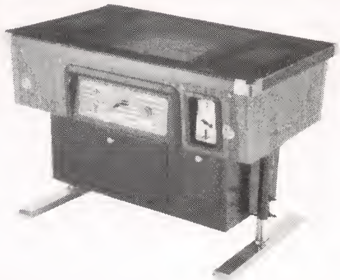
付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガー ボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A
●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

RGBモニター(アナログ21ピン)対応もあります!!

本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!

※21ピンコネクターケーブル付き。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)



USEDゲーム機
¥20,000より(完動品、整備済)
USEDゲーム基板
¥5,000より(完動品、配線図付)

★特価品取り揃えて格安販売中!

★詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5) ☎03(793)2871㈹

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

業界道中記 AOUショーに往く

夜型・ものぐさの極み ゲ編集部

自他共に認めるものぐさ集団ゲ編集部に果してマジメな仕事ができるだろうか。誰もが確信していた。「できやしまい」。こんな変な自信とは関係なくAOUショーはやってきた。一コマだけどブースがあるのだ。どうすればいいの？ とにかく往くしかないのだった。



左は札幌の田中さん。右は雑君保父先生。



A－JAXのビデオです。

八代演歌で AOUショーは 幕開けた!?

3月1日、雨。翌日のAOUショーを前に、準備に余念のない編集部。…と思いきや、予定の3時になっても誰も作業を開始しない。当然のような顔をしてK－CコントロールBOXでゲームをプレイしている。

「このままではいけなひぃっ!!」と御は「恐怖の電源切りおじさん作戦」に出た。…「作戦成功！ 作業開始率100％」。ナマケモノで有名な石井ぜんじ氏までもが作業を開始した。

あいにくの雨の中、必要なビデオ機材等をつみ込み、車は新宿へ。ゲ編部員は、「雨の時には雨の唄を」と人目をはばかることなく、八代亜紀の「雨の慕情」を唄いながら電車に乗りこんだ。

素人集団ゲ編 はたして準備は バッチシか？

NSビル。当然まだ車は到着していない。車がくるまで会場を見まわる。はっきりいっておのぼりさんであった。どこのブースを見ても、気合いを入れて作業をしている。我々もがんばらなければ…とガラにもなく気をひきしめたりなんかする。

ブース設置開始。今回の出展内容は、ゲーメストバックナンバーの販売、ゲームBGVの放映、そしてニューゲーム人気度調査速報、だ。シンプル・イズ・ベストという言葉を胸に、作業を進行させた。

翌日の成功を祈り、全員で今晩は断食…という事はなく、帰路についた。朝寝坊で有名な編集部員が、はたして10時まで集合できるのか？ はっきり言って誰も信用していなかった。（何ということだ。）



〝勝負はこれからよ♡〟 カワイイ顔して おそろしい 何者かの様に、 過激な日々が 我々を待つ!? オーマイガーッ!!

AOUショー開始。御の私物のアンプとスピーカーを当日いきなり導入し、AV面は当初の予定よりも大幅にグレードUPした。（実は単なるラジカセだったりする。）

ゲーメストの紙封筒にオリジナルノートと当日届いたGMOのポスターを入れ、お客さまを待つ。来た人に何か書いていってもらおうと、AOUショー用に落書き帳も用意した。アンケート用紙もOK、BGVをON－AIR!! もちろんバックナンバーも並んでいる。

午前中は一般者の入場が制限されているということで、オペレーターやメーカーの方々の来場が主。ここで困ってしまったのが外国人。英語で「航空便で年間購読するといくらか？」とか聞かれても、我々のつたない英語はなかなか通じないし、航空便の料金なんて想像もつかない。思わ

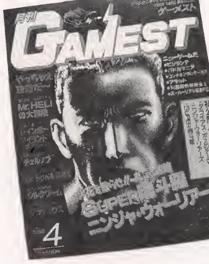
おっ、やるじゃん。





御旅屋とVサインの望月くん。

いきなり大プレゼント



AOUショーに行けなかった君のため、会場で配布されたゲーメストオリジナルノートを応募者全員にプレゼントしちゃうぞ!! さすがはゲーメスト太っ腹だねェ。

☆プレゼント希望者は170円分の切手(送料)を同封し、封書で応募してください。

☆あて先は
〒101 東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメスト
「ノートがほしいので切手送るよ」係 まで。

☆〆切りは4月末日まで。

以上お相手は自分のラジカセが(編)の備品になりそうで恐い御旅屋でした。



ず「困ったなぁ、そうだ、八木チャンマンを呼ぼう!!」と空に向かってT・J八木氏(アメリカ帰り)の助けを求めたくなってしまう。日本の英語教育なんて、しょせんこんなものである…。なんて責任転嫁かな?

ゲーメストの人気の象徴だゾッ!? この人垣を見よッ!?

午後になると、一般者の入場も開始され、急激にお客様が増える。ゲーメストアイランドでおなじみの、横山浩子大先生、はまきた原人君、ジグラッド君などなども来てくれた。他にも全国のゲームサークルの面々、SPREAM、HCMなどの方々が遊びに来てくれた。

「どこのブースにいってもゲームできないし、それならゲーメストのブースでみんなと話したり、ビデオを見たりしている方が楽しい」といって集まってきてくれる…そんな人がたくさんいて、落書き帳にもメッセージを残していく。(御)は思わずうれし涙を流すのであった。(うーん、美しい…)

ゲーメストは一般入場者の味方です。

今回のゲーメストのブースで一般入場者に一番人気だったのは、ゲームBGVの放映。ゲーメストが製作に協力したBGVを片っぱしからNOカットで放映するという大盤ぶるまい! 中でも最新作「沙羅曼蛇」と「A-JAX」そしてお家芸(?)「グラディウス」、神技「SDI」は大好評で、何度も何度もリクエストを頂いた。(寝不足の疲れから私物のテープを誤って放映しそうになり、周囲をあわてさせたのが(御)だなんて、口がさけても言えない…)大音量のVGMと美しい映像に、満足して頂けたと思う。

オリジナルノート&ポスターの配布も好評であった。ゲーメスト製作の際に欠かすことのできない「レイアウト用紙」にワンポイントイラスト(雑君保父&転清)入りのノートは、落書き帳やマッピングに便利らしく、何冊も欲しがる(記名帳に何回も記名してノートをもらっていく)方もいたのは、大変喜ばしいことだ。(ウンウン…)


おもしろいぞ。ゲーセンで待ってるぞ。


遊びの原点みたい。

オペレーター&メーカーからも注目をうけるゲーメスト

もう一つの大きな柱となる企画がこの「AOUショーニューゲーム人気度調査結果即時報告」だ。来場者の方にアンケートを協力して頂き、ショーでの人気ゲームをリアルタイムで速報してしまおうという画期的なもの。

ゲームに直接触れるプレイヤーは非常にシビアであり、その動向をさぐることはメーカー&オペレーターには大切なことである。その意味でもこの速報はメーカー&オペレーターの方々にも大変喜ばれ、わざわざメモをとっていく方も多数見かけられた。(中には自社のゲームの順位が低いのを見て、あわててアンケートに協力してくれたメーカーの方なんかも見うけられたりした?)

この調査結果はこの号で発表されているが、コナミのグラディウスⅡの販促用のパンフレットに、このゲーメストのアンケート結果が資料として用いられるそうである。

ちなみに、この企画は千葉県の松本尚之君の意見を採用したもの。松本君には新声社からお礼の品が届くかもしれないゾ? 協力どうもありがとう。



ゲーセンにも女性軍ほしい。パッと明るくなるもの。

THE SHOW IS OVER… そして…

こんな感じで2日間のショーはあっという間に過ぎ去り、気がついたころには神田でショーの成功を祝う「打ちあげパーティー」。某氏のミスで全員ニンニクくさくなりながらも、ゲーメスト編集部員の熱く長く、そして楽しい2日間は過ぎ去ったのだった。

今回のショーでゲーメストが得たもの。プレイヤーの笑顔と支持、そしてオペレーター&メーカーの認識とそれらへのアプローチ。初めてのショー参加にしては大きな収穫だったなァ…と満足する(ゲ)編であった。

応援ありがとう！来場者一挙大公開！



月刊ゲーメスト
冠婚葬祭その他式典一切
担当課長　御旅屋　喜久
〒101　東京都千代田区内神田一―十五―十五

君に感謝の意をこめてメッセージ

ゲーメスト創刊から早くも2年の歳月が流れました。創刊当初とは比べものにならないくらいゲーメストも成長し、ついに今回のAOUショーにブースを出展するにまで至りました。これも読者の皆さんの応援のおかげです。本当にどうもありがとうございます。新声社&月刊ゲーメスト編集部員一同、今後もよい本をつくれるよう努力していきます。

御光来御礼・奉名録

川原崎卓也　山下賢治　広田達　米沢隆　金森隆之　小西和雄　阿部幹夫　谷岡洋臣　菅原常吉　堀真人　斉藤秀孝　吉野晃　新部仁也　鶴巻昇　佐々木浩　南泰人　村川幸二　須藤広　浦崎直人　宮脇和浩

都祭直彦　大沢聡　田中英智　中溝真佐也　玉島慶宣　伊藤英展　鎌田祐文　古田哲也　落合英介　小池修　丸本健一郎　上野義教　瓜阪祐資　小倉博　深谷正志　小牧進一　古沢尚哉　春名翔　佐々木誠　堀井貴治

飯田有生　奥村大　林慶雄　鈴木哲也　杉本史生　村田実　傅刀宏真　白杉弘幸　小野里孝　栗原強　小林慶　瀬戸隆久　湯浅和弘　重松則孝　篠崎ゆかり　平野雅一郎　古池将彦　北川泰行　森大輔　小倉浩

小野仁理　山本聡史　小沢信裕　渡辺延浩　松川孝純　渥美太一　田沼康弘　高田武弘　石崎茂夫　遠藤正成　猿田崇　五十嵐義邦　岡崎景介　小林俊弥　米田浩高　山部辰也　吉野純弥　林佳一　新井守　笹山修司

三好哉正　末沢博志　一柳裕二　島津貴史　中山徹文　中島大輔　尾林知成　利部誠人　石森浮也　山田洋　吉本和弘　古屋勤　広瀬卓　蟹江茂　天谷登　小竹充浩　斉藤明　大島孝則　竹矢吉孝　宍戸迅人　高梨洋輔　萩尾英二　中島寛之　高橋英匡　増田貴之　片山哲次　長田充至　杉崎義晴　宮島竜史　箱石洋一　請盛博行　佐々木義高　大竹麗　釼持渉　榎本浩明　川上正敏　佐久間亮介　小原大　松本洋史　清藤幸次　田中暢夫　笠原利喜　山本功　小黒博之　林靖之　高橋誠彦　田中政人　皆川徹　田名網英樹　近馬義和

野口勝也　玉谷澄夫　稲葉聡　小野田昌敏　上田博才　南泰人　古田匡　高橋辰郎　木村良太　渡辺真人　勝原英貴　三森康雄　加藤武雄　関口守　藤田憲一　重松博幸　稲本豊　岡本治己　竹内明弘　横山幸司　加藤功　野口慎一郎　金子博行　高橋英匡　川村暁　水野勉　藤川貴文　富松剛　池田純　椚山勝己　川上番北　長崎智久　増田章弘　藤沢元久　中野哲雄　佐々木義光　月舘弘造　土橋忠嗣　挟間田大二　紙尾明美　江橋康之　吉沼涼太郎　片山正章　高橋勇一　田中慶子　一柳裕二　久米敦　能勢一寿　斉川満　三根裕司

富松寿幸　田村清　吉田明広　米沢優　佐藤寿高　関本信男　桑原宏樹　高野雄一　佐藤人　北村忠照　高橋英匡　三部勝彦　大久保裕史　近藤祐二　安井隆一　竹俣英樹　浅野鶴仁　柳橋明徳　北村知義　菱川良二　塩沢一夫　佐藤祐治　安藤宏　岸昭仁　小池直樹　静一之　千葉裕一　三藤尚朗　谷健一郎　東田和之　野口晃　竹山一久　関根利幸　酒井陽二　栗原滋　三原一郎　増田説生　山下栄一　小西和雄　山本功　福士光昭　橋本邦彦　井上一義　稲場健一　幸野義松　奈良健司　西村拓郎　野苅家忠大　能代強　高尾文彦

瀧野誠司　三品善徳　木幡芳晃　浅川健　岩田裕一　宮原一人　吉野繁　金泰弘　笹原伸浩　伊藤勝司　大内亮　高橋秀雄　安本昇　市場真児　神谷誠　猪瀬隆　吉津英樹　土岐三奈子　飯野和彦　小松洋一　山崎和彦　皆川忍　西浦浩　須藤州　永松正　塩治修　丸山久雄　井上孝之　長原広治　日下部忠生　両角高志　谷岡茂　加藤勝幸　野口清隆　後藤誠一　若葉剣　平林和広　佐々木貴之　石黒博　三原秀彦　斉藤好司　秋山勉　荒木太郎　藤野哲　白戸浩二　野中豊　白見一久　牛山直彦　宮司宏道　島田一文

島田剛　中村晋介　平野観至　安斉一夫　梶原貴志　牧野健一　林純一　小島重夫　大竹直哉　水上洋平　宇野女進一　大木寛之　花田健二　押井光生　上田恵司　竹内英也　泉水弘和　飯島慎一　飯田雅雄　荒木勝之　矢部雅士　佐藤雄一　藤井龍夫　鈴木彰　石黒憲一　小椰直樹　鈴木一央　菊地学　上村英樹　西川泰典　小林浩　熊谷英明　若山英司　中田純也　大西康裕　中川敏明　寺内武宣　田辺昌之　松本秀朗　加藤正明　岩田昌義　木下達也　吉野徹　安田朋宏　加納武志　長谷川眞司　石川智康　栄和美　三原誠一　枠沢密緒

古川慎一郎 田仕雅淑 成澤史明 松下重敬 土屋宣弘 杉谷浩児 上野義教 池田哲也 柴田朋之 広瀬高之 飯野進也 寺崎晶一 市村浩二 矢久保浩之 内山正一 下高哲広 三砂弘毅 青山聡 鈴木章広 山口雄幸 小宮俊喜 工藤研二 川嶋博一 秋場浩一 重松則孝 村田謙四郎 田沢邦崇 松原修 関本幸生 菊地起宇 瓜阪祐資 奈良和則 駒形廣信 高橋宏貴 浜谷和宏 多々谷康博 米倉義範 松坂浩良 中原是明 鈴木渉 西田晴幸 大久保昌明 赤木健治 古庄秀俊 永松英治 戸津川弦 須永徹 寺尾章一 大澤八起 大野善寛

野本智亜樹 鳩見益大 八木雄二 伊藤桂 宮本利哉 小泉軌道 高谷和尚 宇野浩一 友田強 戸部総司 盛政樹 三串大介 戸辺達也 生天目辰也 小岩修 永井秀和 佐藤修 坂本和幸 加田和也 佐藤知彦 菊地和久 加藤純一 土橋博之 北島信義 西沢次 遊佐忠生 吉村敬一郎 原睦 鈴木貴之 山本直人 飯島義男 大野基光 野口清隆 釼地賢一 大仁伸之 阿部達矢 佐藤祐治 岡崎泰久 露崎滋 大松清 栗原大輔 たて田英丈 島野直樹 今野裕一郎 芳賀卓也 高畑彰夫 岩舘一幸 橋井雅樹 小波津義隆 渡辺泰裕

篠塚正幸 金丸仁 三井高暢 大野宏 池田寮太郎 奥村健 諸岡靖久 細貝雄二 飯田良和 鈴木光臣 高井浩 中村哲也 綿引晃一 野田一典 一色宏紀 庄田和敬 橋間圭介 松本太郎 青木慶太 清水宗一 石毛剛 山口裕士 小林秀行 鈴木雅博 田中良典 海老原貴彦 高橋仁志 中島泰正 駒井和子 鈴木霧字 上村英樹 西村慎也 菅野琢也 井上恭典 神宮司雄大 長島祐年 三森康雄 田村豊 今岡淳 新村浩隆 橋本毅 友枝秀明 河本努 松本修司 関顕彦 岡本高史 村越洋樹 篠崎ひろみ 西本実智雄 林靖之

橋本剛 石附純一 大村嘉隆 北川哲史 杉山健二 吉田正樹 花崎昇平 岡本洋一 生田岳人 佐藤秀明 太田武司 佐藤賢二 浅井喜晴 名塚貴久 金井有一郎 横山威 樋口彰人 小坂康夫 仲里徹也 梅沢裕介 北村正嘉 梅岡昇 竹中良夫 飯浜博 森巧 木村薫 秋池靖夫 丸藤文顕 室井勇二 八代賢一 藤田太郎 井川秀樹 永井宜弘 森田哲也 高根沢政紀 田中伸幸 菊地隆嘉 藤巻秀明 佐藤文克 斉藤高久 樋口研司 芦沢智司 竹内久徳 小林秀樹 臼井猛 三宅貴久 新矢綾一 鈴木哲也 河辺康晴 袴田勝也

田崎理展 村上貴弘 小林進 山本充 長井雅史 小田切栄一 吉野浩紀 吉川敬司 古賀智康 田中徹 窪田敏明 小川陽司 水野義和 市村勝典 松野智彦 山本真補 菅原賢一 貝阿弥範明 山本卓 村上周二 松本信正 黒田金一 木島智之 佐藤肇 西郷隆茂 永尾直貴 鈴木隆 宍戸隆浩 佐藤輝 藤本敏緒 湯井栄造 藤井慎二 川原淳 石黒達也 小島聡 後藤靖 川村誠 北村広志 白根良夫 有村泰三 藤井良 高島渉 田中則高 加賀山英生 菊地康隆 山本功 三原伸一郎 小松美和 大木正己 鈴木雅博

魚地宣照 藤田康之 佐野淳一 斉藤良剛 松尾賢一 池田彰吾 石橋芳夫 河部修和 植草将長 菅井孝夫 富田大介 渡辺俊久 五味慶 山中信彦 森豊明 鈴木義博 橋村晃 原田尚人 高井裕之 松本洋 堀込真之 篠原義明 弘瀬修 田中貴史 船越長伸 松原芳一 五十嵐浩一 石井正明 井上きよし 坂井聡 井野博文 土屋淳一 鈴木祥一 鈴田和孝 佐藤一矢 和田好充 柿崎忠 斉藤健 富所良友 森本彰 根岸富男 瀧謙一 勝野廣 小沢英樹 菅谷功 榎本宏史 磯貝剛 高橋隆夫 久門敬史 山本勝

野村哲也 藤原直樹 松本尚久 平岡輝次 高木清隆 塩沢昭紀 五十嵐桂 福田勝之 加藤吉行 中村隆輝 平地慎二 堀内紀光 成田貴則 小野田秀樹 浜田正弘 鈴木孝昌 菊地好和 佐藤功太郎 西山繁 鈴木一男 黒澤洋一 安達圭子 石井賢司 遍々古一郎 吉村敬一郎 葛山直行 杉本永治 桑原利勝 緒方泰治 交告玉夫 大坪雅之 J・Ryan 武者良太 蓑田栄二郎 矢代明 川辺努 小川剛 小沼博行 志野俊明 板橋孝明 藤島敞碩 岡崎一博 林金龍 北浩也 鴨川季史 山根歩 高倉政徳 上田廣七 日比野武雄 宮崎顕一

山田隆 加藤直樹 竹野晃 櫛田博司 秋田肇 木下碩和 木村浩史 藤野朋文 秋山高彦 三輪宗之 大久保則雄 伊藤秀明 井本清一郎 五十嵐永治 五十嵐千春 高木富士雄 朝日正博 益子幸治 原田福一 池谷昌彦 木川力勇 小山洋一 本多克利 細川浩司 森健司 浅宮隆一 川澄正幸 阿部澄人 佐藤行伴 横山純一 中村鉄嗣 竹内克己 佐藤彰 丹羽新一郎 阿部正樹 水谷真二 羽生勲 笹光雄 井上正博 雨宮実 大木健志 徳重陽一 竹内卓 武田大輔 菊原努 鈴木竜太郎 小平剛史 相田哲 高杉知明 畠山新吾

阿部文明 下川摂 阿部克也 西村和敏 山田隆史 永井秀和 鈴木貴之 前田卓 倉田丈二 福山正勝 三部勝彦 松本昭夫 南泰人 広江礼成 園江泰洋 山下信行 小松崎成俊 河田和年 神田哲郎 加藤貴也 後藤治 中島薫 上野久雄 小野寺大樹 稲田毅 山崎勇 森俊之 竹島啓 下久保定勝 大芝次郎 鈴木香保留 白坂広治 清水康二 高橋信行 朝日正博 鈴木理香 坂本喜章 佐野哲哉 高橋友春 梅原演夫 田中晋治 高橋正則 松村有煥 M・A・Kam 鳴神和義 宮平久弥 長尾文喜 大畑勝 近藤力 倉田文二

大橋徹男 宮城正美 藤村幸次郎 原田勝弘 平岩勲 Y・Park 田原輝夫 林陽三 高野武 黒沢修一 古川茂 比嘉義彦 櫛野一義 森田義弘 津田彰 川村日出夫 渡辺夕香 天沼勝 川村和弘 清藤泰生 名久井俊彦 加納邦彦 藤林正義 中山秀一 林裕通 伊藤廣美 山本敏雄 高橋充 林良田 笹本勇 豊嶋宜彦 川博久 岩尾伸二 川口正次 相川富男 早見一義 細川浩司 原和紀 上村安幸 高杉栄吉 高山朗弘 M・S・Kee 橋本正樹 藤代進 杉山辰行 林陽三 飯塚一裕 工藤尚朗 梅原演夫 柴崎昌久

千葉信義 伊藤忠幸 伊藤健一郎 和田徳 鈴子昌人 河野浩一 久保朋風 中村脩 阿部正次 大城源吉 岡崎善保 山田義彦 渡辺大介 篠塚光晴 平嶺信彦 大内尚二 渡部剛 伊藤洋 藤森賢一 村田勝人 田辺信裕 石塚隆夫 小宮武昌 伊藤修二 藤田智史 村田一昭 松本慎也 大塚邦宏 浜井崇 早川博史 渡辺諭 高橋真一 下嶋勝美 出雲亮吉 我妻剛 星野芳哉 松本尚久 佐藤彰 楢崎史朗 芹沢広行 亀田智 葛籠雅章 宮崎衛 木村隆之 清藤幸治 河野泰友 福嶋一憲 石橋崇 山本彰一 増田昭紀

菊池仁志 田鹿文三 大塚慎一 高串錦也 平林義明 筧行夫 井口哲也 浅子徹一 島田政幸 山本直人 中川和雄 石崎慶一 小林高志 梅山俊和 池内由美子 中山昌高 西川彰 竹内靖 新村孝一 廣沢夏輝 高田四郎 川島啓司 小山祥之 本田浩二 横山清 飯塚義典 寺内肇 高野章 井上泰行 嶋野豪 出口幸宏 佐藤雅明 石崎慶一 飯島隆志 加藤正夫 鶴田道孝 洲脇達也 榎原康晴 吉田光浩 鉄尾岳 井上琢己 本間嘉一 福島修一 吉田和徳 北林潔 星崎直樹 内島一夫 高田扶示人 何凱湘 Belly・W・

K・Cheng 新保正明 竹内了司 小菅剛 岸本茂治 佐久間徹 佐藤政行 鎌野基裕 緒方一保 森本三樹 舟木秀彰 早川永一 小西輝男 友沢賢一 R・G・Cochrane

（敬称略）





R-TYPEビデオができたぞ

うーむそうかと鑑賞してもらってもいいし
実戦攻略用のテキストとして活用してもいいし

「買ってソンはないよ」

自作宣伝マン：石井ぜんじ

これは買いでございます

今度、待ちに待った、アイレムのヒットゲームR－TYPEのビデオがポニーキャニオンから発売になる。

今回のR－TYPEのビデオは、私こと石井ぜんじがプレイして、まずは合格点のつけられるビデオになったと思う。プレイヤーの腕を画面に生かすという点では、不満があまり残らないものになったと思っている。

また、編集でも制作会社タイレルのデレクター川口さん、竜之助さんに意見を聞いてもらい、こちらの要求を最大限に聞いてもらった。感謝したい。

他にも、R－TYPEは周波数が同調しなくて、ビデオエンジニアの小宮さんやアイレムの開発の人達が非常に苦労されたらしい。結局、画面の上の部分が走査線の数の問題で切れたり、画面の処理速度が実際のものより少し遅くなるなど問題もあった。それでも、実際にはその問題を克服して、素晴しいビデオに完成している。

スタッフ全員が気合いを入れて完成したこのR－TYPEのビデオ、収録面数は当然2周めからだ。私も2周めを一発でノーミスで決めた。（危なかったけど）これは買って絶対ソンはない。さあ、買った買った～。



■4月21日発売／／

ステージ別の見どころ

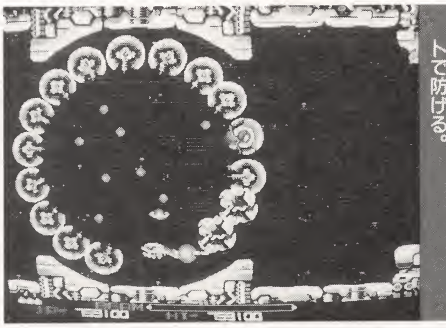
STAGE 9

スタートの音楽が始まったと思ったら、いきなり2周めに早変わりだ。ビットがいきなりついて、STAGE9の表示が出るのがなかなかいい味を出している。

2周めをほとんど見たことのない人には、レーザーを撃ってくる敵のレーザーの速さがなかなか面白いと思う。

途中に砲台が囲んでくる所があるが、ここは2周めだけあってさすがに弾が多い。そこで下を直線の動きで抜ける技を使っているのでよく見てくれ。

ボスはしっぽから赤い弾を出してくる。さすが2周めだ。



2周めの囲み砲台の弾はビットで防げる。

STAGE 10

この面は2周めだけあってクラゲが固い固い。そのため対空レーザーを持っていっている。1周めでは対空レーザーより反射レーザーがやりやすいので注意しよう。

途中でインスルー（長い蛇のような敵）が出てくるけどここらあたりでちょっとスピードがおかしくなっている。よく見てもらいたい。これは収録の関係上R－TYPEの画面の処理スピードが実際より遅れることに原因がある。遅すぎるという不自然さをなくすため、微妙に早回ししているのだ。



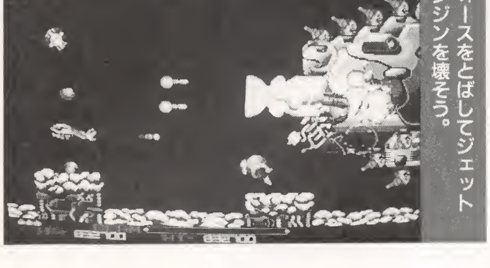
2周めのクラゲは固い。対空レーザーを使おう。

STAGE 11

R－TYPEのひとつの売りである巨大戦艦の面だ。R－TYPE独特の世界を楽しんでくれ。

2周めだけあって、ジェットエンジンが固い固い。この固さはここまで来た人ならわかると思う。ここでは、フォースをとばして撃っている。その際中でも、フォースの弾だけでなく、自機のショットもエンジンを狙っているのに注目してくれ。これでさらに速くエンジンが壊せる。

途中で撃てないはずの上の砲台をビットを振り回して光らせている。惜しくも壊すまでには至らなかった。残念。一応壊したことはあるよ。



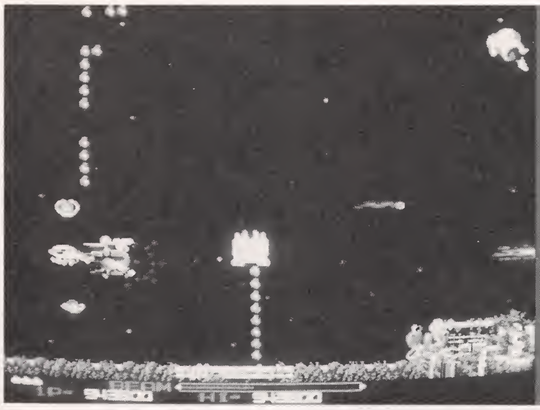
フォースをとばしてジェットエンジンを壊そう。

STAGE 12

線を引いて飛ぶスカルトンが飛び回る面。2周めだけあってスカルトンが赤い弾を撃ってくる。しかも耐久も増しているのだ。

そういうわけで、ここの弾数は1周めと比較にならないくらい多い。ビデオではかなり安全なパターンを使っている（敵は多少逃している）ので参考になると思う。スカルトンのパターンを全部覚えてしまえ。こういうときにビデオは威力を発揮するぞ。

また、収録時に走査線の数の問題で画面の上の方が切れているため、上からくるスカルトンが怖かったのを覚えている。特に最後のスカルトン2匹は見事に撃ち逃がして危なかった。画面の上が見えなかったのがよくわかって面白いぞ。



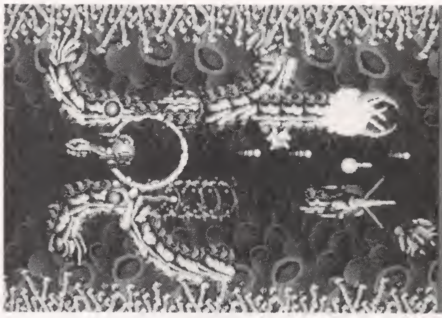
2周めは弾数が段違いに多い。

STAGE 13

まがりくねる蛇の出てくる面だ。この面はとにかく蛇を撃ちまくって10万点以上取っているので、稼ぎ方をよく見てくれ。これを参考に1周めで稼ぎの練習をしてみてもおもしろいかも。

2周めならではという所はザコとレーザーの速さだろう。ザコはブルブルふるえながらつっこんでくるし、レーザーは見えないほど速い。特に2周めを見たことがない人には、レーザーを撃ちすぎてキャラクターが消えてしまっているのが笑えるだろう。

また、全面中最大の敵、13面のヘドロには波動砲＋対空レーザーで圧勝している。



ビットをうまく使って蛇で稼ごう。

STAGE 14

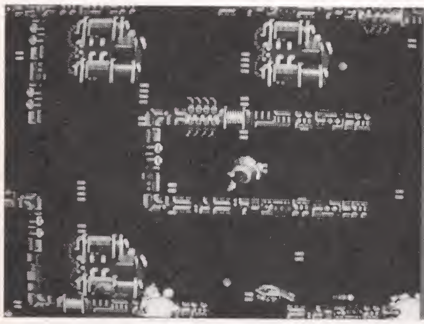
2周めの収録は1回ですませているわけだが、この面と次の面は実に危なかった。改めてビデオを見返すと、そう思う。

この面は1周めとドップのパターンは同じで、単にゲジゲジの弾の撃ち方が多くなっているだけだが、それだけで、鬼のように難しくなる面だ。対空で稼いでいるが、その点反射レーザーの方が少し安全だ。

1周めならきっとドップを撃てるが、さすがに2周めは怖かった。特に、後半フォースを前につけ変える所はぼーっとしていて忘れてて、つけ変えが遅れているため弾が2〜3発かすっている。死んでもおかしくなかった。

この面なんかも特に攻略の参考になると思う。

復活パターンは、始まって画面がフェード・インしている際中に当たり判定のないのを利用している。この間に上の壁を抜けて上からくるロボットを波動砲で撃つのだ。そしてそのまま前に逃げこんで、普通なら絶対いかない下にもぐりこむ。このパターンは開発の人も気づかなかったという(佐)氏と共同開発の必殺パターンだ。腕に自信のある人は試してみよう。



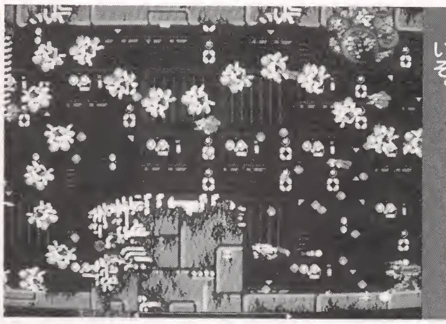
普通いかない下に行く復活パターン。

STAGE 15

ここはR-TYPEの中では一番グラディウスっぽい面だ。この面の弾の多さはなかなかすごいものがある。一度は来てみたい、見てみたい面だ。

ここは後半、上から出てくる編隊を無理に撃って弾が自機をかすめている。ここも危なかった。普段は反射レーザーでやるので、こういうことはない。しかし、今回は20分で編集する都合上、速めにボスを倒したかったので対空にした。そこで思わず1周めと同じようにやったため危なかったのだ。

また、最大の見せ物、15面の復活パターンももちろん収録してある。実際にはもう少し画面スピードは遅く、じっくりよけられる。しかし、発狂した弾の数には全く変わりがない。とにかく、これはビデオを見て下さい。すごいですよ。この一言。



STAGE15は異常に弾が多いぞ。

STAGE 16

敵の体内に潜り込み、最後のボスを倒す面だ。この面は2周めといえど、ビットが2つあれば死ぬことはまずない。

ここまで来たとき、まず私の考えたのはとにかく1回で収録が終えた、ラッキーということだった。十中八九、1COINクリアできたのはラッキーだったと言わざるをえまい。

一応、復活パターン、いわゆるよけまくりも収録しておいた。ここも、3速、2速で回すパターンとかも入れたかったのだが、時間の関係でやめた。このボスもそうだが、各ボスとも、時間のかかる稼ぎはやめている。でもその分すっきりして密度の濃いビデオに仕上がっていると思う。



右下も安全地帯。この画面もビデオに収録されている。

●発売は4月21日。ポニーキャニオンから。3500円。

カプコン・サウンドチームのスーパーバンド

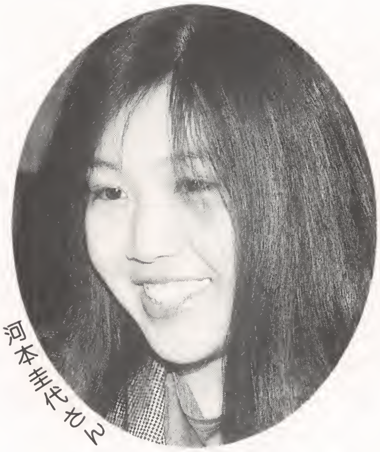
アルフ　ライラ　ワ　ライラ

ターチの We Love VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 20

お相手は　藤田晴美さん
河本圭代（たまよ）さん
インタビュアー　たあち

おっーと驚き。女性だけのスーパーバンドがデビューしたぞ。しかもみんな魅力的なお姉様ばかり。こんなバンドならボクも入りたい。君だってそうでしょ。さっそく聞いてみよう。





河本圭代さん

●一番最初に手がけたサウンドは、「ソンソン」なんです。就職情報誌〝とらば〜ゆ〟に、作曲の出きる人求むって出ていたので、すぐカプコンに応募しました。小さい時からピアノをやってたので、仕事として、とても楽しい仕事です。

とにかく冷静に聞いてよ

今回発売された「カプコン・ゲームミュージックVOL2」、もう聴いたかな？

この名高きゲームメーカー、カプコンのサウンドチームから、レコード発売と同時に〝アルフ　ライラ　ワ　ライラ〟というバンドがデビューしたぞ。

なんとこのバンド、サウンドチームの中の女性4人が集まって作ったものなのだ。4人ともどんな楽器だってこなしてしまう、スーパーマルチプレイヤーのお姉様方だ。

そういうわけで、今回はバンドのうちのお二方にインタビューしてきたのです。

ゲームもVGMも他のメーカーとは違った個性ある作り。あのカプコンサウンドはどのようにして作り上げられるのか。きれいなお姉様方お二人の前で緊張しながらも、何とかお話を聞いてきました。

サウンドチームは女性上位だって…

たあち　今日はお忙しいところありがとうございます。さっそくですが、このバンド名〝アルフライラ　ワ　ライラ〟の由来をお聞かせ願いたいのですが。

藤田　これはうちのサウンドチームにアラビア語を知っている人がいて、その人に何かいい名前はないかと相談したところ、調べてもらって出来たものがこれです。

河本　日本語で「千夜・夜」の意味があるんですけど、別に深い意味はなくて、アラビア語が変わっておもしろいからつけただけなんです。

たあち　はあ…。別にクウェートやイラクに進出を狙ったものってわけじゃないですよねえ。「スター千・夜」とも関係ないし…。

（きれいなお姉様方を前に、メダパニをかけられて、たあちは頭が混乱したよーである。）そうそう、カプコンのサウンドチームは何人いるんですか？

藤田　今は新しく入ってきた人も入れて8人なんですけど、女性の方が強いんですよ。

たあち　なるほどー。カプコンGMのテーマは「男の闘い」とはいえ、実はカプコンサウンドは女性パワーから生み出されているんですね。テーマを「男との闘い」にした方がいいかも。

河本　もう勝ってますよ。ゲームの企画側から何言われても、こっちの意見を通しちゃうし。

藤田　言われて一番嫌なのは、「どこどこのGMみたいなのを作



◀協力：神戸エキゾチックタウン

♫華麗にデビュー



後藤　真奈美
S39.12.25　女　A型

大阪芸術大学演奏学科ピアノ専攻卒
卒業後(株)カプコン入社

これからの抱負
いろいろなジャンルの曲をたくさん作り
いっぱいお金を貯めて(!?)留学したい



民谷　淳子
S.39.8.9　女　A型

大阪音楽大学音楽学部作曲学科作曲専攻
卒業後カプコン入社

夢
おなかがポカポカあったまるような曲が
かけますように！

って欲しい」という事です。ハードロックのようなGMは、あれはあれでいいですけど、私達は他と同じような音楽は作りたくないですね。

たあち　カプコンって、曲を聴いただけですぐ「カプコンだ！」とわかる曲が多いですものね。GMがステレオになった今でも、昔と曲調を全く変えずに、カプコンGMはこうである！と、何か訴えているような気がしますが。

河本　訴えてる事はないんですけど。ただ、他と似たような曲作りは嫌です。流行に乗るのでなく、もっと自由な発想でのびのびと作曲したいですね。

藤田　最近入ってきた社員で、音楽の知識があまりないんだけどサウンドチームに入っている人がいるんですけど、またその人の曲作りがすごいんです。私じゃ思いつかないような曲作ったりして、感心させられますね。

たあち　かえって音楽の理論的な知識をやたら持っている人よりも、何も知らない人が曲作ると、ホント、どーしてこんな鋭い曲ができるんだろう、なんて思っちゃう事ありますもんね。

河本　だから、VGMを作曲するのに、別に知識なんていらない。誰でもサウンドチームに入ることは出来ますよ。そう、やる気と創造力さえあればいいんです。

たあち　そうかあ。じゃ、僕もカプコンのサウンドチームに入れてもらおうかなァ…きれいなお姉様達に囲まれて暮らす毎日。これでお金がもらえるなんて、サウンドチームの男性方はうらやましいなァ（なにそれ）。

楽しくやっていい曲ができたと最高！

たあち　今回発売されたレコードについてですけど…。



藤田晴美さん

●カプコンに入社する以前は、キャラクターデザインをやってたんです。カプコンに入って、作曲する人が足りないということになり、サウンドに足を突っこんでしまいました。結婚してますけど、夫は服飾デザイナーでとても理解あり。

藤田　「ロックマン」アレンジバージョンを〝アルフ　ライラ　ワ　ライラ〟がやっていて、「ストリートファイター」「トップシークレット」「ラッシュ&クラッシュ」「サイドアームズ」がオリジナルです。「トップシークレット」が私の作品で、河本さんは「ラッシュ&クラッシュ」を作りました。

たあち　アレンジはわりと穏やかな雰囲気で、サンバ風味を間に取り入れるなどしていて、アレンジにしても他のレコードとはひと味変った感じ。

河本　4月に発売されるVOL3では「魔界島」のアレンジも収録されますが、これは3部形式になっていて、ソウル風、サンバ風、クラシック風という感じで流れていきます。

たあち　ホーンセクション（トランペットとかトロンボーンのパートのことね）なんか、生演奏できいてみたいですね。VOL3ではオリジナルは「虎への道」「1943」「ブラックドラゴン」が収録されていて、一挙に2枚発売という事になりましたね。

藤田　どの曲も心を込めて作ってますから、短く編集することができないために、このような形となりました。

たあち　1つのゲームに、これだけたくさんの曲があったんですね。ゲーセンでは全てをなかなか聴きとれないですから、こういうレコードが発売される事は僕等にとってすごくうれしいです。やはり、曲作りにはレコード収録を意識されるんですか？

河本　結構意識してます。GMを、ただのGMだけで終らせないように、曲作りは真剣ですね。ゲームやってる時はこまかい所まで聴きとれないけど、後でレコードになったときに「ああ、こんなにこまかく苦労して作ってるんだ」って、わかってもらえるといいなあ、なんて。

藤田　わかる人にしかわからない曲の遊びなんかも、随所に入れたりしてます。鋭いことやってるなあなんて感じとってもらえたらおもしろいですけど。

たあち　なんか仕事が楽しそうでうらやましいくらいですね。あと、曲作りに関しての苦労話なんかは。

藤田　曲作っても、企画側でボツにされちゃう事が結構あるんですよね。4曲中3曲ぐらいボツになっちゃう。ボツった曲はテープにとっておいて、自分だけのオリジナルテープを作ったりして。

河本　でも、企画側と話し合って押し通しちゃったりもしますけどね。

たあち　残業続きで大変だなんてことはないんですか。

藤田　サウンド部門はわりあい定時に終りますからそんなに残業はありません。昔カプコンは小さな会社で、社長とも結構気軽に話していたりしたんですけど、今は少し大きくなってしまって、社長とあまり話したり、いっしょにお酒を飲みに行ったり出きなくなってさびしいです。

たあち　大きくなると…。でもトップといつも生の声で話し合えるといいですね。それがいい曲づくりのバネにもなるでしょうしね。

河本　仕事仲間ともみんな気が合って、とても楽しくやっています。カプコンはいい会社ですよ。

たあち　自分の会社を心からいいと思える事は幸せな事だと思います。この会社の環境が、良品質サウンドを生み出すわけですね。

バンドのライブもやりたいですね

たあち　せっかくバンドを組んだのですから、ライブなどやられたらいかがですか。

藤田　一応やろうと思っています。みんなマルチ（どんな楽器でもこなしてしまう人の名称）ですから、まあ1ヵ月位練習期間をもらってステージ披露したいですね。

河本　他とは変わったステージにしたいですね。なべとかおかま持ち込んだりして。

たあち　ホーンセクションも生でキープしたいですね。うーん、みんなマルチだから、すざましいステージになることは間違いないでしょう。

藤田　みなさんライブの時は来てやって下さい。

たあち　もちろんいかせていただきます。今日はありがとうございました。

アルフ　どういたしまして。

VOL2は只今発売中で、VOL3の方は4月25日発売予定です。両方買った方にはGMOレコードから抽選でプレゼントも用意しているそうです。お楽しみに！

カプコン・ゲームミュージックVOL2、VOL3連続発売！

春真っ盛り GMはカプコン

気合い満点！ 聴くっきゃないね

気合いが入ってるぞ

みんなが待ちに待っていたカプコン・ゲームミュージックVOL2が、GMOレコードより、やっと発売されたのだ。それも何と、VOL3の方も4月25日に発売されちゃうっつうんだから、こいつあすげーぜ!!



▶カプコンのデザインスタッフによるオリジナルデザイン。

カプコン・サウンドチームが気合いを入れて曲を作ってくれたお陰で、どれも曲抜かしができない、全てレコーディングする価値がある!!っつうわけで2枚連続発売に踏み切ったわけだね。

これは、去年GMOレコードより発売されたナムコGMの発売例と同じく一ヵ月置きの2枚連続発表なのね。レコード一枚に対してのゲーム数は少ないにしても、実は一ゲームに対してたくさんの曲を作っているからなんだ。収録時間は決して短いわけではないのだよ。ホントだよ！

“カプコン”してるぅ〜

曲は、当たり前の事だが、みんなカプコンだ（当たり前じゃんかよォー）。というのも、カプコンは特に、自分達の音楽作りの姿勢を他のメーカーと比べても、守り続けるメーカーなのだ。決して流行歌になる事なく、道は一つ。聴き込む程に味が出る、そんな曲ばかりだ。

カプコンGMVOL2について紹介しよう。

まず一ゲーム目は「ストリートファイター」だ。カプコン初の大型筐体ゲームで、音楽面でも特に力を入れて苦労したんだって。新しい音色も多用し、各ステージに合った雰囲気作り、作曲者の熱い思いが伝わってくるぜ！ ゲームに力が入りすぎて曲を聴く余裕のなかった人、改めてこの「ストリートファイター」組曲、じっと目をつぶって聴いてみようぜ。音声合成も所どころ交えての構成だ。

「トップシークレット」はみんなお馴みの?藤田晴美さんの作品だぜ。ゲームの方は発売当時、「今までのカプコンゲームとは一風変った感じ」などとささやかれていたけれど、音楽の方はカプコン風。転調はバシバシ、楽譜にしたら大変（余計な心配だっつーの）。

「ラッシュ&クラッシュ」はあの西部劇的な車のゲーム（そんな説明じゃわからねーよ！）まあみなさんは良くわかってらっしゃいますから説明無用。ご存知河本圭代さんの作品で、ジャズっぽい雰囲気中心に攻めまくってる。ランキングの曲の和音旋律の動きが感動を巻き起こすに違いないぜ！

でた！「サイドアームズ」。これも本当にカプコンしてるなあ。シューティングゲームの曲も、カプコンが作るとこうなる、という良い例の作品。


▶アルフ ライラ ワ ライラ まさに千夜一夜してますね。

カプコンサウンドチームがアレンジ

VOL2、3共にアレンジはカプコンのサウンドチームのお姉さまバンド「アルフ ライラ ワ ライラ」編曲、演奏をしています。32ページのインタビュー記事も読んでね。曲はVOL2が「ロックマン」、VOL3の方は「魔界島」だ。特に「魔界島」の3

春だ！ VGMだ！ カプコンGMだ！

部形式作り、斬新なアレンジで聴き応えはバッチリ。
カプコンGMVOL2、LP、カセットは2200円、CDは2800円でGMOレコードより絶賛発売中！

引き続きVOL3の発売なのだ

さて、4月25日に発売されるカプコンGMVOL3についても紹介したいと思います。
1曲目に出るのは「虎への道」だ。わりと新しいゲームになるが、「ストリートファイター」同様、音色の見直しがかなり施されているようだ。音声合成の入り具合もセンスのいい仕上がりで、曲構成のレベルは過去のカプコンGM（VOL1）に比べると比較にならない程の出来ばえだ。
次の曲が「1943」。前作「1942」に比べて曲数も増えて（こんなにたくさん曲があったのか？ と思う程たくさん）、SE（効果音）抜きで落ち着いてじっくり曲鑑賞ができるってもんだ。このゲーム、忙しいから…。
B面はアレンジ「魔界島」をはさみ、「ブラックドラゴン」の登場だ。パイプオルガンの音色が妙に耳に残り、全体として「暗さ」と「スリル」を感じさせる曲。真にカプコン！この一言できまりだぜ。
カプコンGMVOL3は、LP、カセット2200円、CD2800円にて、これまたGMOレコードより、4月25日の発売だ。2枚買ってくれた人に抽選でGMOグッズをプレゼントというから、これも見逃せないぜ。

春の新作！
コンピュージック・グループ

さてVGMレコードは何もGMOだけじゃないんだぜ！ ってなわけでアポロンのコンピュージックグループの新作VGMミュージックテープも紹介しちゃうのだ。
まずは2月に発売された、「オリジナル・サウンド・オブ・ダブルドラゴン」。未発表曲（これはサウンドチームがせっかく打ち込んだのにゲーム中に流れることのないかわいそうなボツ曲のこと）も含む全9曲で、すべてリズムパートにシンセを使ってグレードアップしている。それもかなりのグレードアップで迫力は絶大。音声合成を使ったラップ風アレンジ曲もあり、楽しめるぞ！
次に紹介するのが、AMショーでも話題をふりまいたコアランドの新作「サイバータンク」のオリジナル版。コアランドは実は大型筐体の実績が高い。君の燃えていたあのゲームが…、なんて事もあるかもしれない。これは音楽を聴くと謎が解けるかもしれないぜ。ヘビメタアレンジもあり、コアバンド（サウンドチームのバンド）の意気込みが伝わってくる。是非手元に置いておきたい1本。
さて、MSX版の「ザナドゥVSイース」というテープも発売されたのだ。「パソコンGMなんて聴かないぜ！」と言ってる君。日本ファルコムの音色作りには定評があるのだ。三声の矩形波PSGで、可能性の限界を追求した、この2つのゲームのカップリング。見逃すわけにはいかないぜ！
というわけで、この三本はアポロン音工よりカセットのみ、破格値の1本各1000円で絶賛発売中。泣かせるぜ、コンピュージック！

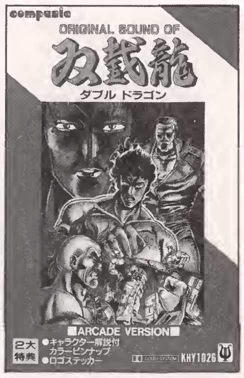
（たあち）



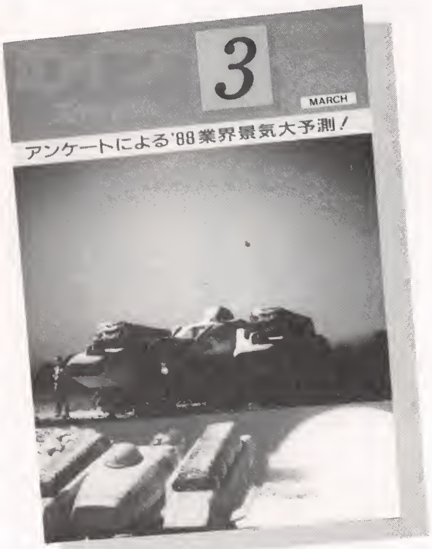
▲オリジナル・サウンド・オブ・ザナドゥ

▼オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク





▲オリジナル・サウンド・オブ・ダブルドラゴン





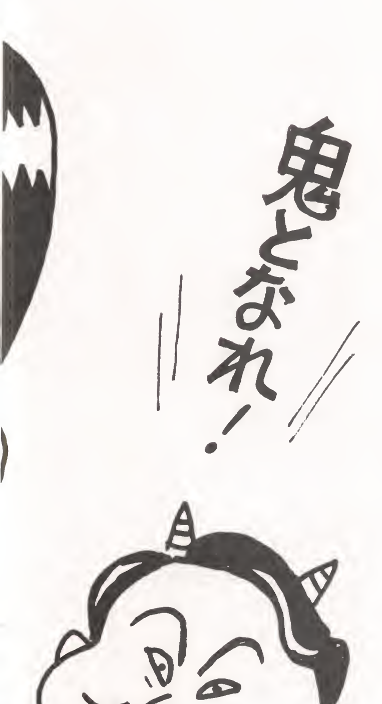


ゲームが10倍うまくなる法

発想をかえれば凡人でも名人になれる

石井ぜんじ

どうしてうまくなれないの！　って他人様にあたり散らしたり、機械のせいにしたり、悲しくひとり落ち込んでみたり……したことない？短気はソン気。まずこの講座を見てよ。やる気があって、頭を使えば、君も名人になれる。



ハイスコアラーの条件とは何？

執念がなければムリ

ハイスコアを狙うには、ゲームがうまくなるのとは多少違ったものが必要とされる。その違った部分に絞って説明してみたい。

まず、ハイスコアを狙うのに必要なのは執念である。無

理を承知でそれを自分に課すことが必要なのだ。「ここまでやるかなあ〜。やってやるぞ」ということをやった方が勝ち。(勝ちかどうかはほんとは知らないけど…。)

だから、もうボクには無理だ、とか、危険だからよそうとかいうのが、ハイスコア狙いには一番禁物なのだ。このような心理的なカベが自分を縛ってしまう。ハイスコア争いは自分との戦いでもあるのだ。

しかし、それを行き過ぎると、ゲームをやるのが苦しくなるということにもなりかねない。ゲームは楽しくやるのが基本だから、無理はしない方がいい。限界を極めてみたい、向上したいというのはいいけれど、人に見せびらかしたいというところまで行ってしまうと苦しくなるよ。肝に銘じておくように。

情報命。すばやく正確に…

ハイスコアを、他人と競うという点から考えると、いかに情報を自分だけ速く得るかというのも重要だ。ハイスコアにとって、情報は命である。それだけで勝負が決まってしまうこともある。東京のプレイヤーがハイスコアを出す場合が多いのは主にこの理由による。新製品が速く入るだけでなく、一流のプレイヤー同志の交流、情報交換が盛んなのだ。

すごいスコアを励みにせよ

また、情報といっても、攻略法に関する情報だけではない。どこの誰がどのくらいのスコアを出しているかという情報も貴重だ。それがないと文字通り井の中の蛙になってしまう。やはり、まわりにすごいヤツがいればいるほどうまくなるのだ。

それと同じように、他の地域のすごいスコアを聞けば聞くほど励みになるし、自分を追い込むこともできる。あまりすごいのを聞くとヤル気をなくすということもあるが。

でも、そこでヤル気をなくしたらハイスコアは取れない。人に出来るなら絶対にできると思わないといけない。全国TOPを取ったプレイヤーなら誰しもそういう想いはあるはずだし、また、それがいかに難しいことかも知り尽くしている。真のハイスコアプレイヤーはとてもウソスコアは出せないのだ。

まあ、いろいろ言ってもハイスコアを出せるということは、とにかくすごいことには違いない。人間のひとつの限界を極めるということだからだ。別に社会のために何も役立つわけではない。ハイスコアに絶対の価値があるわけでもない。しかし、何かしら、得るものはあるだろう。なんてね。







ゲームがうまくなるには

3つの柱が必要

ここでは、とにかく少しでもゲームがうまくなりたい人のために、具体的な方法を考えてみよう。

ゲームがうまくなるには、3つの柱があると思ってくれ。その3つの柱、すなわち3つの要素とは、

① 才能があること
② 考えること
③ 金があること

この3つである。

この場合、3つのうちで、才能、いわゆる反射神経と、金がある、すなわち練習が何度もできるということは努力しだいというわけではない。凡人としては、やはり頭を使うしかないのだ。ここでは、頭をいかに使ってうまくなるかに絞って考えてみよう。

心配するな! キミの頭でも十分だ

ここで少し心配している人がいるかもしれない。例えばオレは勉強はできないから自信がないとか、いうことだ。

でも、ゲームで考えるということは受験勉強とは違う。ゲームができる人が勉強ができるというわけではない。安心してくれ。だってゲームができるやつがみんな勉強がで

きたら、ゲーメスト編集部には浪人生はいないはずだ。うーん、説得力あるなあ。さあ、本題に移ろう。



同じ失敗を2度繰返すな

それでは進歩がないぞ

同じ失敗を2度繰返すな。これが、考えるということなのだ。ゲームセンターで、年齢の低いプレイヤーがコスリまくってガンガンつっこんで、毎回同じパターンでハマっているのを見かけるでしょう。君もそうなっていないだろうか？

私としては、それで本人が満足して、楽しんでいるならそれはそれでいいと思っている。でも、いったんうまくなりたいと「野心」をいだいたからには、これではいけない。

いつもいつも同じようにやっていたら、毎回同じやられ方をするし、たまたま抜けても確率が悪い。ここは、思い切って別のことをやってみよう。

失敗を活かすのが名人への道

人間は別のことをやるのは怖いものだ。特に、金のないプレイヤーにとっては、別のやり方をやってみてやられたらショックだ。でも、めげてはいけない。とにかくチャレンジだ。

新しいことをやったら、たいてい失敗することが多い。それでも、いいのだ。そのパターンがダメだというだけで、1つの進歩なのだ。よしよし。いつかむくわれるであろう。

そうして、違う失敗を繰り返しながら、常に確率の高い方を選んでいくことだ。さあ、ここでまたひとつ新しいヒントが出た。

確率高い方法を選べ

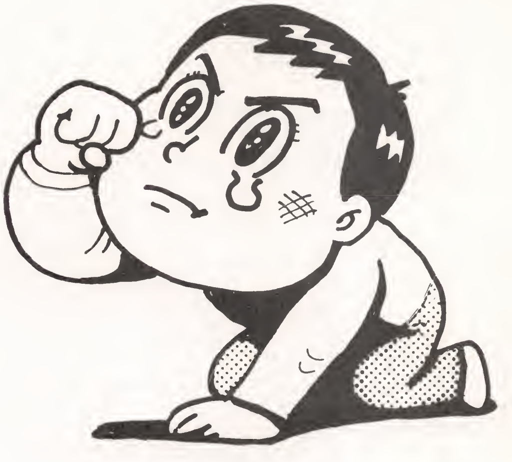
危ないパターンはさけろ

人のプレイを見ていると、いかにも危ない方法をとって喜んでいるプレイヤーを見ることがある。確かに、本人は面白いだろうし、見てても面白い。そのような人も貴重だ。

しかし、しかしだよ、ゲームがうまくなるには、このような危ないパターンでやっていたら難しいよ。それでも先にいける人は、前に述べた①の才能のある人なのだ。くれぐれもまねをしてはいけない。だいたい、ゲームのヘタな人に、そんなプレイはまねできないって。

だから、パターン作りをしたりするときは、できるだけ動きの少ない、安易なパターンをつくろう。安全地帯なんて最高だ。もし、動く場合でも直線的なパターンをつくることだ。毎回同じ動きがしやすいようにだ。

このように、毎回同じように動きやすければ、当然確率も上がってくる。敵がパターンで動かないゲームには別にコツがあるが、この原則は変わらないぞ。



自分のパターンをつくれ

そういうわけで、私なんかのプレイを人が見ていると、あまり感心してくれないよう

うまくなるためのキーポイント 反射神経

❖やはり重要❖

ゲームのうまくなる重要な要素の中に、反射神経というものがある。ではそれは具体的にどんな形にあらわれるのか、私なりに考え分析してみた。

① 敵の動きがよく見えること。

② 一瞬のうちにどう動くか判断できて、その通りに動かせること。

他にもいくつかあるとは思うけど、とりあえず思いつくまま2つあげてみた。この2つを柱に説明してみたいと思う。

❖常に死角が見える❖

敵の動きが見えるというのはいわゆる動態視力というものである。でも、ただ速いものを目で追えるというだけでは通用しない。①の能力だけでなく、②の能力が必要なのだ。

その例として、グラディウスのザブよけや、R-TYPEの8面の逃げなどがあげられる。どちらも慣れてくるとパターン化への道をたどるとはいえ、ゲームに必要な「眼」が必要とされることには違いない。

ここで特徴的なのは、ザブよけなどでは、いくつものザブの動きがよく見えて、しかも混乱せず常に死角が見えるということが必要だということだ。シューティングに特に言えることだけど、自機が無数の敵や弾に囲まれることが多い。こんな時、普通は混乱してしまうものだ。しかし、名人クラスになると、いわゆる「道が見える」わけだ。(これはめぞん先生の言葉)

では、名人クラスの人達には、頭の中でどのように画面がうつっているのだろうか。

これは、私自身、昔はグラディウスのザブが全然見切れず、「こんなの毎周よけれっこないや」とやめてしまったのだが、最近ザブを見ると異様によく「見える」という経験をしているので、多少答えることができると思う。

まず、視点が自機を見ているにもかかわらず、自機の回りの一定の範囲の敵（ないし

だ。いかにもゲーム自体が簡単に見えてしまうからだ。
それはパターン作りをする際に、自分の反射神経でもできるように、常に簡単な動きにパターンを直していっているからだ。危険で、確率の悪そうな場所はパターンを変えていくからなのだ。
そのようにパターンを変えることこそ頭を使うことであって、決してそれはヒキョウな事ではない。永久パターンでハイスコアを出すのは別としてだ。

ムダのない動き、そう宮本武蔵の心境だ

確率の高い方法をつきつめていけば、洗練された、きれいな動きになる。グラディウスの復活パターンのようにだ。復活パターン等の場合は、特に状況が厳しいのでパターンが1つしかない場合が多い。
そうした場合、全ての可能性から頭をふり絞って選び抜かれたパターンなので、実に無駄のない動きになる。無駄のない動き、それだ。





よけいな動きをするな

よく、敵がこないのに自機をフラフラいつも動かしているヒトがいる。こういう落ち着きのないプレイヤーはたいてい滅びへの道をたどる。
確かに、ゼビウス、サイドアーム等のシューティングでは、弾よけの反射神経の方が大事な場面もあるかもしれない。しかし、究極タイガー、R―TYPEといったゲームには通用しないぞ。よけいな動きは即死につながる。ゲームの世界は厳しいのだ。常に落ち着いて敵を待たなければいけない。そのためには、敵の動きを予測することだ。

敵の動きを読め!!

これは、敵の動きのパターンを覚えることと、敵のロジック、つまりアルゴリズム(行動様式・性格)を読むということの2つに別れる。
敵のパターンを覚えるということはわかりやすいだろう。ワンダーボーイ、究極タイガー、R―タイプ、ダライアスと何でもそうだ。特に、R―タイプの6面はその典型。覚えないと死あるのみだ。
敵のロジックを読むとは、敵の動きのパターンを読むことだ。バブルボブル、忍者クン、ストリートファイター、

は弾)の動きが感じられるということだ。1点を見ながら他の敵の動きも見えるようになるのである。

❖先が見えてくる❖

また、無意識的に次の状況、一瞬先の状況が頭に描き出されているようだ。だから、予期しないやられ方をするとプレイヤーは、「あれ!!」と言ったりするわけだ。
そして、1つの敵や弾がどう動くのかを予測し終ると、もうその敵や弾は忘れて、他のまだ予測していない弾のことを計算しはじめる。この切り換えが視野を広くする。切り換えが速ければ速いほど処理できる敵の範囲、つまり視野が広くなるわけだ。
シューティングにおける弾よけの反射神経の美は、こういうカラクリになっているらしいと私は思っていた。でも、これは慣れによって充分進歩するものだ。慣れないうちにできてしまう人が真の反射神経の鋭い人だとも言えるが、悲観する必要はないよ。
順番が前後したが、今度は①の敵の動きがよく見えるということについて具体的に説明してみよう。
ここでの敵がよく見えるというのはスピードに目がついていけるということだ。スピードに対応できるという根本的な能力、才能が要求されるところだ。

❖やはりある個人差❖

これでオモシロイ例が2つある。1つはSDーのビデオの話だ。
3月号にビデオの座談会の記事があるが、その座談会の時の会話だ。(未収録部分だけど)
山河…それはそうと、SDーのビデオって実際のプレイ画面より進行が速くありませんか? 友人が言っていたんですけど。そいつもSDーがすごくうまくて…。
川口…そうですか。よくわかりましたね。オカシイな、わかるほどには速くしたつもりはなかったんですけどねえ。編集上の都合で…。
2つめは妖怪道中記の話である。一時期、ある店では妖怪道中記をハード設定にしていた時がある。その時の話である。
GOD…ねえねえ、妖怪道中記のハード設定って、どこが違うの?
凡人…カラスが多いとか、そんなところかな…。
某名人…何言ってんの、押し出し霊や首つきなんて敵キャラがみんな速いじゃない。わからない?
それまではみんな気がつかなかったが、よくよく見たら確かにその通りで、さらに某名人の主張した通り、旧バージョンと新バージョンでも敵の速さは違っていたらしい。
根本的な反射神経の差とは、ここらへんにあるのかもしれない、などと私は思ったりするわけだ。
さすがに、これは訓練でどうなるというわけではないだろう。

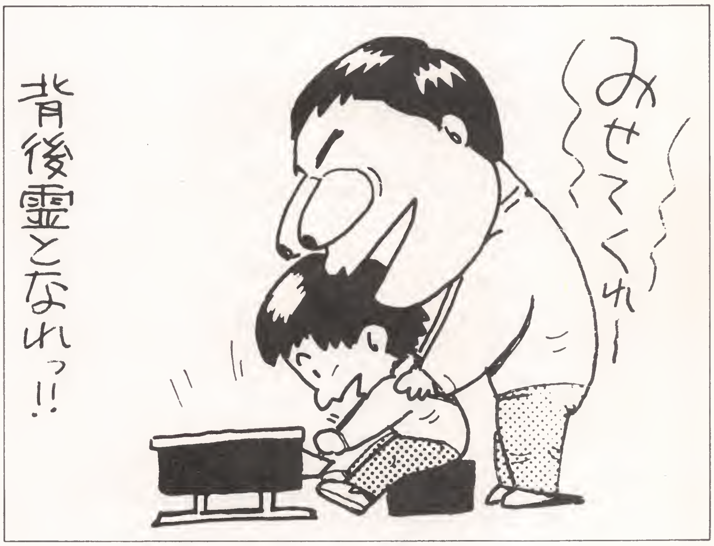
トップシークレット等がそうだ。これらのゲームでは敵がいつも同じ動きをするわけではない。ランダム（偶然）の要素も入っている。

基本的には、これらのゲームのキャラクターは性格を持っていて、自分との間合で次の行動を判断して決定する場合が多い。このようなゲームでは、自分と敵との位置関係をしっかり頭に入れて、この動きをすると敵がどう動く…と敵の動きを予測することが大切だ。こちらの動きに合わせて敵も動くので、うまく敵をダマさないといけない。

この手のゲームは、一般に難しいとされるものが多く、性格を持っているので、まさにキャラクターゲームと言える。

さあ、少しマニアックになってしまったが、今まで述べてきた通りにすれば、ゲームは絶対にうまくなるぞ。

でも、ゲームがうまくなるにはお金が必要だ。何やかんや言っても、お金がなくてはできないと言われるかもしれない。しかし、お金がなくてもカバーできる方法がある。私もお金のない時はこのようにしたものだ。



人のプレイを見ろ!!

いわゆる、すぱるというのもこのうちに入る。しかし、それだけではない。人のプレイを見ていると、ゲームに入り込みすぎることがないので敵がよく見えてくるのだ。私の友人等は、2回見れば1回プレイしたのと同じとか言っていたものだ。

とにかく、人のプレイをよく見て、頭の中で考えよう。そして、次のプレイに生かしてみよう。誰もやっていなかったら、デモ画面でもながめてみよう。友人がいればしめたもの。強引にそのゲームをやらせて、見てやろう。友人の多さもゲームの実力のうちだ。

また、うまいプレイヤーを見れば見るほど上達するのも確かだ。うまい人が集まるゲームセンターには電車代をかけてでもいこう。電車代のほうが安いぞ。

おっと忘れていた。もっと安上がりな方法があった。しまった。

ゲーメストを買うこと

うーん、宣伝になってしまった。これで480円は安い。オチがついたところで、おあとがよろしいようで。

◆さて、次号は頭を使ってうまくなるというゲームの真髄をくわしく説明するぞ!!



ゲーメストアイランド

なんだーーゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 ⓉことTM

今月のボツはいやだっ!!

信頼していたのに…ショック!! 怒鳴ってばかりいるなんて

☆怒、怒、怒、怒、怒ったぞおっ!! なにをそんなに怒ってるのかって? まぁ聞いて下さい!!

僕達の住んでいるところは田舎で、都会に行った時ぐらいしか人気ゲームはできないんですよね。この話は熊本に行って、やっと人気ゲームができると喜んでいた矢先におこった出来事なんです。

その日、午前9時過ぎくらいに、熊本市の商店街でゲーセンを探していました。すると某メーカーの直営店が2~3軒ほどあったんです。そのメーカーの直営店は店の雰囲気もいいし、サービスもいいと聞いていたので、さっそく、そのうちの1軒に入ってゲームをしようとしました。

サイフからお金を出してみると、あいにく千円札しかなかったので、くずそうとしたんです。両替機を見ると、中止のランプがついていたので、そこのお店の店員さん(中年の店員)に「あのー、すいません、両替機が中止になっているんですけど」と言いました。

すると「その両替機で替えて下さい」という返事が返ってきたので「だから両替機が中止になっているんです」とすなおに言ったのですが「両替機で替えろといってるだろ!!」と怒鳴られるばかり。

どうしていいかわからず、だまって下を向いていたら、その人がカウンターから出てきて「この両替機で両替するんだ!! 大きい字で書いてあるだろう!!」と怒鳴りつけるのです。

指さされた方を見ると、確かに僕が使おうとしたのとは別の両替機がありました。ただし、初めての人にはわからない位、目立たない場所に…。

それだけなら両替機に気づかなかった僕にも責任がありますし。しかしどうしても許せない事があったのです。それは、僕が両替を頼んだ時にその店員はカウンターでこともあろうにエ○本を読んでいたのです。

はっきり言ってショックでした。ものすごく、本当にものすごく腹が立ちました!! だってそのメーカーは、僕が一番信頼していた、大好きなメーカーだったんですよ!!

現在各メーカーも、ゲーセンのイメージアップにつとめていると言われていますが、本当に徹底されているんでしょうか? 店員がエ○本読んでて、何が女性客大歓迎だ!!

P・S この店のために僕の某社に対する考え方が変わりかかっているのは非常に悲しいことです。

(長崎県 WANDER JR君)

★組織が大きくなればなるほど、上の方の意志が下まで伝わらないとも言うけれど、そんなのって単なる言いわけだよね。年齢に関係なく客は客だと思うよ。それにしても、客を怒鳴りつけても成り立つ商売って、他にもあるのかな。



⬆(茨城県 DEAD崎君)★春らしくってGOOD!! テレカあたり。



ゲームの世界

ふれあい

ゲーメストはゲームを楽しくする本だ
それだけじゃなく
ゲームを楽しむ人たちの
気持ちがつまっている
伝言板だと思います

——小林良介君

僕のやっちゃん体験
——大型筐体の設置に問題あり

☆それは私が休日を利用して上京した時の事です。私は新宿で友人と再会し、近くのゲーセンに入りました。そこは歌舞伎町に近く、店内もうす暗く、雰囲気が悪かった。その様な所へ入った私達も少し軽卒だったのかも知れませんが、その時は中に学生風の客も沢山いたので、あまり気にもとめませんでした。

そこで私はスーパーハングオンをやろうと、得意のアメリカコースを選び、スタートしました。

筐体を傾けてプレイ中、私の体が誰かの体に当たってしまったのです。私はその時は「ゲーム中の事だから仕方がない」と思い、そのままプレイを続けていたのですが、いきなりその人が後ろから筐体のバイク部分をけとばしたのです。

私は怖くなって、やめようと思いましたが、タイムがまだ残っていたので、アクセルをゆるめて終わるのを待ちました。

終わった後、あやまろうとその人の方を見ると、その人はサングラスをかけ、黒いズボン、パンチパーマと見るからに㋳風の人でした。それでも私は必死になってあやまりました。するとその人は少し機嫌が直ったらしく、ニヤッとして「もう1度やって、1千万点出したら許してやる」と言いました。

後から思えば、この時それ以上かかわらなかった方が良かったのかもしれませんが、私は正直言ってびびっていて、逃げると何をされるか分からなかったので、言う通りにしました。しかし、極度の緊張とアクセルのゴムがゆるんでいたので、3回もクラッシュしてしまい、いつもは軽い1千万点にもあと少しの所で届きませんでした。

私はその人にもう1度あやまりましたが、その人はもう機嫌が直った様で、それ以上は要求してきませんでした。

しかしその人は私達がゲーセンを出た後もしつこくつきまとってきたうえ、一緒にいた友人にもからんできたのです。私達は困って、新宿東口の交番へ向かって歩き出しましたが、少したつとその人はもういなくなっていました。

ところで、この経験があってから、私は体感ゲームのあり方というものについて、考えさせられました。

スーパーハングオンには、前作（ハングオン）に比べ、筐体をコンパクトにすることによって、①小柄な人や子供でも安全にプレイできる様になった。②多少狭い店内でも設置できる、等といった利点ができたと思われます。と同時に逆に、ステップを小さくすることによって、筐体の可動部分がそれよりはみ出してしまい、周囲に支障をきたす、といった欠点もあげられます。現に私は以前、プレイ中に横で見ていた子供をかばって、わざとクラシュさせたという経験もあります。

また、これはゲーム機自体のみの問題ではなく、設置する店側にも問題があるのではないかと思います。

スーパーハングオンの設置してある店の中には、その周りに他のゲーム機が所狭しと置かれてある店や（この時のゲーセンもそうでしたが）店の入口付近に設置してある店等も多数見られ、②の「狭い店内でも設置できる」というのも、利点とみなしていいのか、甚だ疑問です。

そもそも体感ゲームというものは、筐体を動かしてプレイするからこそ面白いものです。しかし、そのために他の人に迷惑がかかる様な場合等、周囲に対する安全性を損なっていると思います。プレイヤーはもちろんのこと、周りの人も安心して楽しめる様なゲームが理想的なゲームと言えるのではないかと私は思うのです。

あまりゲームの事で悪口は言いたくはないのですが、私はこの件について以上の様に感じました。

（青森県　NSR　50君）

★あぶないところでしたネ。大型筐体全盛時代の盲点をついているところがいい。メーカーもオペレーターサイドも耳を傾けてほしいですネ。



（東京都　Mr. ESC君）★上から落ちてくる水晶につぶされないMr. ヘリは力持ち？

卒業式の日に感激の体験

☆卒業式の日のことです。ぼくは卒業式の帰り道、友人と2人で駅前にある、あるメーカー系列のお店（だと思う）に行きました。

これまで2度行ったことのあるセガの店で、経営者がやさしいおばさんなのです。

僕たちが入っていくと、おばさんは「あんたたちコーヒー飲むかい？」と聞くのです。お言葉に甘えて、コーヒーをいただきました。

（いい雰囲気のお店だなあ）と思いながら、何かやるゲームはないかと探しました。ぼくは結局SEGAの機械——ぬいぐるみをつかみとるゲームにはまりました。100円入れて4回できる訳ですが、ついつい熱くなって600円ほど使い、戦果はぬいぐるみ2個。

既に軍資金は底をついたので、ぬいぐるみをじっと眺めていたんですね。そうしたらおばさんがやってきて（ぼくたちは卒業証書を持っていました）、「あら卒業式だったの」と尋ね、「じゃおめでたいから、何かひとつ好きなものをプレゼントしましょう」と言ってくれたんですね。

またまた、ぼくたちはお言葉に甘えて、ピンク色のあひるのぬいぐるみをいただきました。

ほんとうのところ、こんな大サービスをうけたのは初めてのことなので感激しました。これからはこの店に決めた、という感じなのですが、残念なことに、ぼくは県外の大学に行くことになってしまいました。ぼく自身は行けないけれど、せめて友人たちに、こんなすばらしいお店があるよと伝えておこうと思います。

（新潟県　近藤力君）

進路相談　ゲームの企画の仕事がしたいのですが…

☆私も今年から高校3年生となり、進路についても真剣に考えねばなりません。

私は将来ゲームを制作する仕事に携わりたいと思っております。一口にゲームを製作する仕事といっても、プログラマー、企画、デザイン…などとたくさんあるはずです。その中の企画に私は入りたいのですが、そのためにはどのようなことを勉強していけばよいのでしょうか。また専門学校へ行って知識を得なければならないのですか。教えて下さい。

（三重県　SDI君）

★企画は「発想」が大変重要な要素なのですが、これぱかりはなかなか量る方法がないので、企画で就職するのは難しい様です。特別必要な能力はなくてもよさそうですが、企画書を書く際、意図を他人に判り易く伝える為の文章力が必要ですし、キャラクター等はイメージを絵にできればさらに良いと思います。

つまり企画には「発想力」と「表現力」が大切です。

発想力は普段の生活からが大切ですが、鍛える方法はあります。例えば「牛乳ビン」があったとして、1時間で、その利用法を多くあげる、というのがあります。(実は某メーカーの試験問題にあった。) 60個位あげられれば、まずまずらしいです。

大学へ進んで多くの人と会って様々な考え方にふれると、見方が広がると思いますが、専門学校ならコンピュータを勉強して、プログラマーで入るのも良し、デザイン系で勉強してデザインで入るのも方法です。その上でコネをつくるのも大切かも。

（新就職人　転濟）

やさしい（カルマの低い）ゲーマー度CHECK!!

☆次の質問に
○×で答えて下さい

		○
1	弾をうたずにクリアしたシューティングゲームがある。	
2	ロードランナーはボーナスのもらえる面は絶対もらう。	
3	殺しまくるだけの主人公なら女でも許さない。	
4	ゲーム中、子供に見られていた方がうれしい。	
5	自分でみつけたコマンドを他人に教えられる。	
6	ストリートファイターは必殺技でひと思いに殺した方が、自分も楽だ。	
7	ミッドナイトランディングに一時燃えた。	
8	SDIはミサイルとカプセルだけ撃つ。	
9	エイリアンでも殺す時にためらってしまう。	
10	R-TYPEの巨大戦艦は極力破壊しない。	
11	ヘビーバレルを使うと、快感というよりも悲しいものがある。	
12	やられる雑魚キャラの身になったことがある。	
13	かせぎほどキライなものはない。	
14	ハマリまくって終わっても、自分の実力が無いと感じる。	
15	「やめて! 殺さないでー!!」「王蟲（オーム）が来るー!!」が口ぐせ。	

さあ、あなたにピッタリのキャラクターはなぁに？

○の数が…	
15	イシター
11～14	李　王
6～10	ぶたさん
1～5	源頼朝
0	小型艇

（大阪府　イーガー・MK R君）
★0の小型艇というのが実にいい味が出ていますな。

「おっこれは!」ありがとうマージャンコーナー

☆ゲーメスト様ありがとうございます。
　マージャン特集、ぜひ続きを出して下さい。
　ぼくは電車の中で読んでいて、最後のページを開けた時思わず「おっこれは!」という声が出てしまいました。周りから変な目で見られましたが、じっくり奥の奥まで見さしていただきました。
　ゲーメストに今度からマージャンコーナーをつくって下さい。ぼく（14歳）が今こっているのはマージャン学園とかいうので、なかなかリアルなので次回はこれの写真を!!
　でもあまりやり過ぎて、付録とじなどつくるとコン○ティークになってしまいそうなので、ご注意を!!
（神奈川県　MSZ君）
★間違いなく担当者はハメをはずすでしょう。

ぜんちゃんが新聞にのっていた

☆2月10日、Rータイプ2周目ステージ5の超高速レーザー部隊に驚愕し、帰宅してから北国新聞の夕刊を開いた時の事です。
「若者のページ」というコーナーに、のぁんと「アーケードゲームの雄　ぜんちゃん」という記事があるではないですか。思わず「おおっ」と叫んでしまいました。
　今までアーケードゲームの記事というと、ロクなものがありませんでしたからね。こういう記事が出るということは、それだけアーケードゲームに対する「常識」という名の悪しき偏見や先入観が変化してきたことを意味するのではないでしょうか。
　現在趣味としてのアーケードゲームは、他に類を見ないくらい、悪い状況にあると思います。しかし、それはインベーダー時代の化石が持っている偏見と先入観に過ぎません。
　僕達が社会に出て行く頃には、そんなものは風化していると思います。僕達がダメだったとしても、次にはファミコン世代が控えています。きっと近い将来、社会がゲームを見直す時が来るはずです。
（石川県　フルメタルクライシス君）
★この記事は共同通信の取材によって全国のブロック紙、地方新聞に掲載されたものです。アーケードゲームを一つの趣味として認め、その趣味のとりことなった人間の生活と意見を素直に、一般紙で紹介してくれたもので、画期的なことだと思います。
　この記事を読んでもらえると、ぜんちゃんの本名とシュミ、経歴が分かっちゃう。
　僕の独断で、希望者には掲載紙のコピーを送ります。
P・S　記事中「大学に見切りをつけて」とあるが、それは「大学に見切りをつけられて」の間違いではないかとの有力な、C・Cの意見がありました。
　それから、掲載紙をわざわざ送ってくれた（新潟の新潟日報、富山の富山新聞、岐阜の岐阜新報、愛媛のゆうかんえひめを始め10紙以上）沢山の皆さんありがとう。



ここは湯の町100円玉も泣いてるぜー

☆僕の悲惨な話をみなさん聞いてください。
　僕の母はある旅館で働いています。そこの旅館にはゲームコーナーがあるのですが、なんとそのゲームコーナーの隣に母が働いているので、めったに入れません。
　何回か入って見つかったことがあるのですが、その日は客が少なく、ゲームコーナーはヒマのようでした。そこで売り上げに協力しようと入ってみると…なんと伊東市では見掛けないブロックギャルがあるではないですか。
　100円玉入れてさっそくやってみました。6面までなんとかいったのです。これはおもしろい。が、なんとガラス戸の向こうに母が歩いているではありませんか。とっさに身をさっと隠して、なんとかばれずにすんだのですが…気がつくと肝心のゲームの方がゲームオーバー。
「ちくしょう100円玉が泣いているぜー」
　と大声で叫びながら家へ帰りました。
（静岡県　スライムキング君）
★ゲーム大好き少年だったら誰もが体験しそうなお話。情景が目に見えるようだ。

ゲームは バクハツダっ!!

何かいいことありそうな
春ですねえ
新しい仲間
ニューゲーム
しゃべらずにはいられない
バクハツだあーっ!!



⬅(東京都　あぼしゅ玄君)★後ろ向きに走る姿がマイケルジャクソンしてるって!?

闘病生活記録 私は負けない
——Sについての物語

☆2月の初め、私の友人Sは他界の人となりました。

某月某日、Sはちまたで大流行の不治の病「PCエンジン病」にかかりました。私がSの病に気付いたのは、12月の初め頃でした。Sがやたらとコ○コロ、ボ○ボン、ファミマガなどをよく立ち読みしていたのが、病の前兆だと知るよしもなく、刻々と月日がたっていきました。

友人KがSのことを先に気付き、私に教えてくれましたが、そのことをSに言うと、きっと絶望すると思ったので、言いませんでした。

それからSは日に日にゲーセンへ来なくなりました。しかし、ゲーセンに来た時のSは笑顔をふりまき、少しも疲れを見せませんでした。でも体と金に無理が来たのでしょう。もうほとんど姿を見せないようになりました。

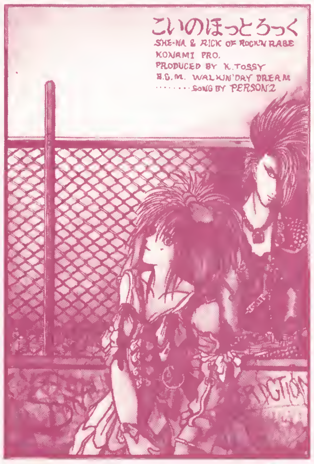
とうとうSは「妖怪道中記」という病にのまれ姿を消し、弱冠16歳という若さで帰らぬ人となりました。

Sという奴はすぐ攻略パターンをよみ、少ない金と時間で上達するという大変めぐまれた奴でした。今、彼の姿を見た者はいません。

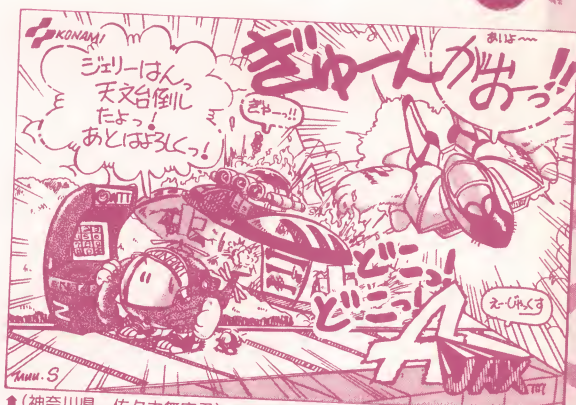
P・S　PCエンジン病は感染力が強く、かかると上記のような症状があらわれます。予防としては、ゲーマーの初心を忘れることなく、常にゲーメストの教えを守ることでしょう。

(某県　KST—L君)

★そういえば編集部にもウィザードリー病やドラクエⅢ病が流行したことがあります。症状としては、編集部に来なくなる、〆切りに遅れる等があり、予防法は㊟の「なにやってんのよ全く」攻撃なのですが、最近は免疫ができたせいか「しかし何も起こらなかった」が多いようです。ちゃんちゃん。



⬆(北海道　米ニスト井斉君)★高1にしてこの感性。頭が下がります。



⬆(神奈川県　佐々木無宇君)★この春から私の後輩になるそうで!?

今月のおめでたい方

もうバカバカしくて何も言えない

●青森県のしゅりけんのおやす!!君●

いきなりクイズ!!!
○BGMが9曲あるゲームは?
答・9曲タイガー
クイズはパワーだっ!!(んなワキャねー!!)

ここまで沙羅曼蛇を愛する友人は一体何者!?

☆僕は学校でよくゲームの話を友達とします。その日も友達のKとゲームの話をしていました。

Kは「タイトーのゲームは奥が深い」とか「ゲームミュージックはやっぱりコナミだな」などと一昔前に言われていたことを平気で言っていました。

それから何故かライフフォースの話になり、いつの間にかサラマンダの話になっていました。Kは言いました。

「やっぱり沙羅曼蛇はいいよなー、なんといっても名前がいいよ。漢字でさ」

僕はあいかわらず鼻先であしらっていました。そしてその後、Kがこう言ったのです。

「やっぱ沙羅曼蛇という名前がいいよなぁ。大人になってもし子供ができたら『沙羅曼蛇』って名前をつけよう。それがいいや」

…僕の友達はなんなんでしょう…!?

(秋田県　つえ売る画家君)

★そんな名前つけた日にゃあ、ビックバイパーとロードブリティッシュに倒されちゃいますよ!?　沙羅曼蛇といえば、アニメビデオの沙羅曼蛇はもう見たかな?　GSVはもちろんのこと、こちらの方もファン必見!!

その日神様がやってきて幸せフル回転

☆ある日、友人のK氏は金もあんまり持っていないのに、いきつけのゲーセンに私をさそった。私も金欠なので、まぁ見学でもしておさえとけばいいと思い、ずるずると彼についていった。

ゲーセンに入ると、そこは1人位いただけで静かだった。彼は飛翔鮫をやったらすぐ帰ろうといい、1コイン投入した。

この店はつい半年位前から2ゲーム100円になっていたので、私は俗に言う「タダクレジット」をさがし求めて歩いた。

するとやはりあるではないか!　ダブドラが、それも3クレジット!　これはラッキ

こちらこだわり派

ALPHA K-さん
ゲームセンターについて
親とまじめに話し合えるなんて
そう簡単にできることじゃない
それをやったなんて
りっぱりっぱ

——大阪府　B・B君

お金にふりまわされ軽ベツされるなんて

☆4月号の転清さんの「これって邪道じゃないの!?」のことで（初め読んだとき、とんでもないエロ本〈H誌をHな雑誌〉だ!と勘違いしてしまった）、私の学校で前にトラブルがおきました。

ある日、とても仲の良いD君とK君が、あるファミコンゲームの裏技を見つけました。

それをD君がファミコン誌に送って採用されたらしく、5000円（だったと思う）が送られてきました。

問題は、そのあとです。その5000円が、いったいどちらのものになるかという…。

そのことでD君とK君は大喧嘩になりました。結局、先生が止めに入って、5000円は先生のものになりました。（ナンナンダ、この先生は?）

それでも喧嘩はおさまりませんでした。D君はK君を階段からつき落して骨折させてしまうというしまつにまでなりました。

金は人をここまで狂わせるのですね。

確かに喧嘩をしたD君とK君が悪いと思いますが、一番問題なのは、お金で読者をつっているファミコン誌にあるんじゃないでしょうか。

お金でつらなければ、成り立たないような雑誌は最低です。つまり、ゲームは金稼ぎ、なんだ賭け事じゃあないかーという印象を与えてしまいます。

そうなると、今でさえあまり良くないと思われているゲーム及びゲームセンターは、さらに悪く見られ、軽べつされることでしょう。

（新潟県　SUMMER　EYE君）

楽しさをギセイにしたハイスコアの追求——問題ありですね

ハイスコアは、ゲームマニアにとって一種のステータスシンボルと言えるのです。

この数字による競争によって、属している人のゲームサークルが注目をあびたり、そのサークルのメンバーが行くゲーセンの客の入りが多くなったりするそうですが、最近、このことについて、変だなと思っています。

なぜなら、ハイスコアを追求するあまり、ゲームの楽しさというものが、歪められているような気がするからです。

かせぎ一つとってみても、例えば、ダライアス（エクストラバージョンではない）において、最後の所で同じ場面を繰り返して、ストックの続く限り点数をかせぐという方法がありますが、これはおかしいと思いませんか?

しかし、ゲームというものは、製作者の自由な発想のもとでつくられるので、不条理でもいいという意見がありますが、それに一歩どころか百歩譲っても、一つの星の命運を背負って戦いに出た主人公が、あと少しで最後の敵を倒すというところで、自ら好んで命を捨てるなんて有り得ないでしょう。

こういうプレイを常識ある大人が見たら、いくらハイスコアを出したところで、結局はガキの遊びと言わしめる原因となっているのです。どうかするとゲーマーはテクニックにうつつをぬかすあまり、言い換えれば、点数追求の手段を選ばないので、先の楽しさが歪んでいるという感覚がマヒしているのではないんでしょうか。

でも、そういったゲーマーって、ゲームで遊んでいるというよりも、ゲームに遊ばれているって気がしますね。

（長崎県　DOKKE1号君）

★ゲームに遊ばれるなっていう意見はいいですね。1号君への反論もあるんじゃないかな。ハイスコアについての意見求めます。

ドラスピ姉ちゃんはA-JAX姉ちゃんへと変化したのであった!?

☆先日私は大学受験のために数日間東京に行っておりました。連日の出来の悪い入試の反動で、ここ数週間がまんしていたゲーセンがよいが、ついにこらえきれなくなり、夜になると新宿キャロットへ足を運ぶようになりました。

自分はFINAL―LAPがやりたかったのですが、いつも混んでいたので、ついつい下手なA―JAXを1人で連続してやっておりました。

数コインつぎこんで、4面までしか行かなかった（下手クソ）ので、席を立ったところ、すぐにA―JAXを始めた1人の女性がいました。

最初は「女のくせに、何だこいつ」とか思っていましたが、そのうちに彼女のプレイが並の人間でないのに気付きました。そう彼女は佐藤久美さんだったのです。

でも久美さんも調子が悪かったらしく、何回かやられていたんだけど、やられたときのしぐさ（ジタバタじたんだをふむ）が久美さんらしく、思わず見とれてしまいました。

今考えると、久美さんが待っていたのに何回も何回も下手な自分がやっていたかと思うと、恥しくなってしまいます。それにしても久美さんは右手にいつも息を吹きかけてはボタンを押していましたが、何かおまじないでもあるのでしょーか？（もしかすると連射が速くなるとか？）

ＰＳ　久美さんのプレイしたビデオ必ず買いますからね

（群馬県　浪人ゲーマーＮＯＲＩチャン）

★久美ちゃんの行動半径は狭いので、何カ所か某ゲーセンで網をはっていると必ず現われるぞ。

ー♡と思い、回りを確認して「ありがとー」とダブドラに声をかけ、おもむろにPLAYしはじめた。

すると、どこからともなく少し頭の悪そーな小学生がダライアス（これも2ゲーム100円!）についた。ダブドラだけでしあわせになった私だったが、その小学生が2人PLAYをするのに200円入れているのを見て、だ液が逆りゅうするよーな気持ちになってしまった。

そして小学生がダライアスをやり終わり(Aゾーン)、〝1OR2PLAYERS〟という文字を見て、思わずダブドラを捨て、とびついてしまった。そしたらその小学生がダブドラにすわり、私がダブドラの方をむくと「これ、まだやってるよ」と言ったので、私は親切にも「やっていいよ♡」と言い、見事タダのダブドラとダライアス2ゲームを交換することに成功した。

しかし幸せはここでおわらなかった。ふと気がつくと、ダブドラ9クレジット!! Rタイプ、クロスシューター、ライフフォース、UAGに各1クレジット、さらにドラスピ3クレジットと、まるで神様が私におめぐみをくれたかのようだった。ミスター味っ子ではないが「このまま飛んでいきたぁ～い!」と叫ぶかのようだった。

このあと2人だけで悪いとは思いつつも、手わけをして消化してあげた。「近ごろの小さい子は金を持っていやがるぜ!」と私の頭の中で幸せがフル回転していた。その日のゲーセンは私達を仲々家に帰らせてくれなかったのであった。

（長野県　タダクレジットにたかるハイエナATM・ナンノことせこけち男君）

★まさしく源平討魔伝のボーナスステージか?　あまりにツキすぎていて君の将来…一寸先は闇という。次の便りを待つ。

聞いて 聞いて おこってんだぞーのコーナー

あばたも笑くぼっていうけど でも好きになれるっていいねー

ナムコをけなす前に私の意見も聞きなさい！

☆私は大のナムコファンの1人です。そして本当にゲームを心から愛する男です。最近のナムコのゲームの言われかたのひどさに腹が立ち、ペンをとりました。

最近のナムコは昔ほどの勢いがないと言われています。でもナムコのゲームは悪くはなっていません。むしろ、内容、グラフィック、BGMすべての点で昔よりも着実に力をつけて、よいゲームをつくっています。

でも何故マニアうけで終わってしまうのか？ それは今のゲーマーは体感ゲームにばかり目をうばわれ、テーブル型のほうはそっちのけ。そんな感じが見受けられるからだと思います。体感ゲームは何でもおもしろい！ そう思っているゲーマーが多いのではないでしょうか。

現にセガは体感ゲームは大当たりしているけど、テーブル型の方はファンタジーゾーン、エイリアンシンドローム、スーパーリーグに人気を集めただけで、ほかはぱっとしたのがありません。これでわかるように、体感ゲームは出せばそこそこ売れるのです。もちろんテーブル型よりも売れるのです。

私自身はセガの体感ゲームの中で売れてもおかしくないおもしろいゲームは、スペースハリアー、アウトラン、スーパーハングオンだけだと思ってます。今、アフターバーナーがめちゃくちゃはやっていますが、スピード感、爽快感はありますが、なんかひとつもの足りないのです。

こんなこと書くとアフターバーナーファン、セガファンに文句を言われそうだけど、ひるみません。まけてたまるか!! 他メーカーからも体感ゲームが出てますが、その中ではウェック・ル・マン24と、サイバータンク（まだプレイしていない）とファイナルラップが優れた体感ゲームだと思います。

ナムコマニアだからファイナルラップを入れたのではありません。ファイナルラップは、下手をすればマニアうけで終わってしまいそうな企画のゲームです。多人数でやってはじめておもしろさが味わえます。体感とは体で感じる、という意味ですが、少し違った所から攻めてみたアイデアが良かったので選んだわけです。

ナムコのゲームをもっともっとPLAYしてみてください。異色ながら楽しめるゲーム、マニアうけで終わってしまうにはもったいないゲームが沢山あります。

ナムコはあらゆる面で他メーカーより抜きん出ている所があります。OBJをはじめて取り入れたのはギャラクシアンだし、キャラクターがはじめて1人歩きしたのはパックマンだし、今あるシューティングゲームを築きあげたのはゼビウスだし、業界初のパスワード方式を採用し、本格的RPGをはじめて世に送り出したのはイシターの復活だし…と上げればきりがありません。

今あるゲームの基となるものは、すべてナムコが作り上げていると言っても過言ではないと思います。ナムコはいつでも新鮮な感じを与えてくれます。と同時に、とても大切なゲームメーカーだと思います。みんなも真のゲーマーなら、ナムコのゲームや他メーカー（特にタイトー）の名作といえるゲームをPLAYして下さい。シューティングばかりがゲームじゃないのだから。

（秋田県　源景清君）

★恋は盲目とはよく言ったもの。でもこれだけラブコールを送るプレイヤーがいるんだけど、ナムコさんはどう思ってるのかな？（マニア排除、なんて指令を出しちゃ、こんな熱心なファンも逃げていっちゃいますよ。）

読む相手を忘れて書かれた攻略記事など役に立たんのだ

☆はっきり言って、ゲーメストの攻略記事はほとんど役に立ちません。なぜかとゆーと…。

「まあここで死ぬ人はいないでしょう」「こんな所でハマッてるよーでは先が思いやられるぞ」…そうです、僕はハッキリ言ってそういう人間なのですよ！

この悲しみ、腕のいいプレイヤー（A級プレイヤーとか上級プレイヤーとかの言葉はなんとなくゲーマーをランクづけしているよーな気がするので、あえて使いません）なんかにわかるもんかっ!!

バブルなんか発売以来、200回近くやってもいまだ30面台（はっきり言って1千万点プレイヤーより貴重な存在…）ガンスモークで1人目のザコに殺されたという伝説も持っています。

このよーな悩みを持つゲーマーが全国にはまだだいるかも知れません。

とゆーことで、「君にもできる！ レインボーアイランド1面クリア！」「抜けろAB！倒せイソギンチャク！」とゆーよーな、完全な神経のキレたゲーマーのため特集、お願いしますよ～ん!!

P・S さあ、楽しい浪人生へまっしぐらっ！

（青森県　しゅりけんのおやす!!君）

★うーん痛い所をつかまれました。で、さっそく次号ではヒットゲームを例にとり、具体的にどうすればうまくなれるかを、ぜんじ師匠指導の下に公開する予定。乞ご期待。

3月号のプレゼントに文句大あり

☆コナミビデオとセガのビデオプレゼントに、なぜ「VHS」しかないのか。私はベータファンなので、絶対「ベータ」もプレゼントすべきだ。

だいたいVHSのどこが優れているのか？ テープは大きいし画像は悪いし、操作性もベータに比べたら全てわるい。

ベータは世界の放送局を制しているSONYだぞ。ソニーに対して他の会社はイモ！ソニーがVHSをつくるといっても、それはベータの生産台数の2割しか生産しないんだぞー。AVマニアはベータファンが多いんだぞー。

前おきが長くなったが、私が言いたいことはただ1つ。いや2つ。

●ベータをバカにするな。

●プレゼントは公平にしよう。

（福岡県　小野昌樹君）

★うーむ、これは1本とられた。Mr.ベータさん。

⬅（長野県　ぴちゃ君）★勢いで載せちまった。今回かぎりです！



⬇（静岡県　工藤静香だ!!　六鹿文彦君）★確かにあの変わり様はすごいものがある…。



パロディゲーム大集合

のんびり気分をぶっとばす
過激なやつを
待ってます!
真剣笑負!! パロゲー道場

ゲーセン踏破伝

おのれおたやん 我はボツより甦えりたり

by NE・MCO

☆一九八八年闇は来たれり。闇の源を御旅屋といふ。御旅屋、あまたの魔似亜(まにあ)をひきいて誌を征す。対せし投稿の者、ことごとく没られ、ちり紙の交換に沈みたり。

横山帝、誌の乱れを大いに憂い、投稿の守地球丸に命じて、没運の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を破魔輝(やぶりまのてる)汰(さた)といふ。輝汰、原人なる異次元の者の布施により、没地獄より甦りたり。

第三惑星丸はいふ。「諸悪の王、汚足袋也を倒すには、思考(アイデア)、技(テクニック)、運(ラッキー)、の三種の神器の他に正しい書き方が必要じゃ。ひたすらに礼儀を忘れなさるな。よいな、礼儀じゃぞ…」

このゲームは、没地獄から始まって、国々のゲーセンをまわり、最終的には「巣鴨」にいる御旅屋を倒すのが目的です。しかし、巣鴨に行く途中、魔似亜がいて、それを倒さなければなりません。

さぁ、目指すは「名古屋」そして「東京」!!(御旅屋さん、横山さん、地球丸さん、すいませーん)

(愛知県 波紋かもしれないな、のはまきた原人君)

★破門だ破門!! 第一、私の名前は「おたびや」じゃなくて「おたや」って読むんだぞ!! と発狂しそうになる自分をおさえ、ペンネームの波紋の掛け言葉に免じて1階級特進の梅ということにしておこう!? しかし、掲載を狙うテク(三種の神器プラスα)はよくつかんでるなぁ…。

政治のお勉強にもなる たけしたさん

by ジャコレ

☆コミカルゲームの最新作。8方向レバーで「たけしたさん」を操作し、落ちている核爆弾を拾って、世界各国の首脳に投げつけてぶち殺すのだ。

世界の支配者の座をめぐって、戦いの火ブタは切られた!!…のであった。

おもな敵キャラとその性格は次の通り。

「れえがんさん」…とってもきがつおい! おこりんぼ

「さっちゃあさん」…きどりやさんですぐつよがる

「ごるばちょふさん」…えたいのしれないやつ つおい?

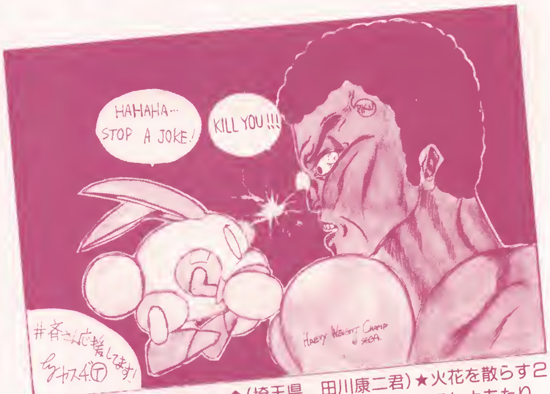
「あきのさん」…あたまはいいけど ちょっちにぶい

「きむさん」…こわいっ

「のてうさん」…???

(京都府 心は15歳の山本弘)

★お見事!! 関係ないけど、日本の首相がまだ中曽根さんだと思ってる人がいるそうで…。そういう人にはオススメのゲームです。竹でしょう。



⬆(埼玉県 田川康二君)★火花を散らす2人(?)の勝負はいかに? テレカあたり。

ショート&ショート パロゲー短編集

☆「MR.ペリの大冒険」(教養バイオレンスゲーム)

○今だ鎖国中の日本を、黒船に乗ったペリーが開国するゲーム。開国を拒んだ時は、手当たりしだいに攻撃しろ!!

「MR.ペリの大貿易」(教養バイオレンスゲーム第2弾!)

○ペリーの子孫のペリはアメリカの外交官だ。アメリカ経済不況の中、彼は単身日本に乗り込んで来た! 牛肉、オレンジ、カリフォルニア米の輸入を日本が拒んだ時は、全廃したはずのINFで容赦なく攻撃しろ! 日本農業をつぶすのも、死の灰を降らすのも君の選択しだいだっ!!

「熱血合板くにおくん」

○熱血工業高校に通うくにおくんが、まじめに合板作業にとりくむ姿をほのぼのしたタッチで描いた、文部省すいせんのおゲーム。

「あるかのいど」

○あるかのーいど? と伝説の井戸を求め、たずね歩く老人のゲーム。

「AIJAないX」

○エーじゃないエーじゃない、ととなえながら、おどり狂う新興宗教ゲーム。

「サンターブレッド」

○サンタがパンを食べるだけの単純なゲーム。

「ドラへの道」

○麻雀に青春をかけた青年が、役を作らない、あとひっかけ雀士に成長していく麻雀RPG。

「アフターバナナ」

○いにしえより伝わるところによると、食後にバナナを食べればべんぴが治るという。(本当……御)べんぴでおなやみのあなたに贈る超ヘルシーゲーム。

(大阪府 ハードコアけんちゃん)

★だじゃれ教室じゃないって。気合いを買って松のテレカあたり。

君はヘタな詩人よー、のコーナー 短歌でございます

●偶然の出会いがあってふれあえる
憩いの場所はゲームセンター

●あと少しボスを倒せばハイスコア
そこでやられて未練が残る

●クリアしたその日の家への帰り道
つい口ずさむVGMを

●ゲーム中となりのゲームに気をとられ
耳に入った自機の爆発音

●ゲーメスト攻略よいし丁寧で
読んで楽しめ値段も手頃

(大阪府 BAU² ことGCN君)

●「このゲームいいね」と
あなたが言ったから
今日は2人でサラマンダ記念日

●中学生泣き泣き自爆
これを見ていて哀れに思う午後6時

●ハイスコア出すため無い金ふりしぼり
財布の中はゲームオーバー

●この短歌採用されていとうれし
我テレかくしにテレカくれ

(宮城県 影野総統)

ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。
当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆VHSビデオのアフターバーナー、ファンタジーゾーン、アウトラン、スペースハリアーの4本を合計1万円位で。別々でも売ります。必ずWハガキかW封筒で。送料そちらもち。
（〒041　北海道函館市鍛治1ー16ー10　能代泉）
☆セガマークⅢ用ソフト、エイリアンシンドローム、スペースハリアー、アウトラン、ザ・プロ野球、ファンタジーゾーンⅡを各2、500円で。ドキドキペンギンランド、アクションファイター、忍者、ロレッタの肖像を各2、000円で売ります。又は全部とアーケードゲーム基板イシターの復活との交換もOK。
（〒702　岡山県岡山市浦安南町197ー3　門野博行）
☆セガソフト（A・B他10数本）およびMSXソフト（メタルギア他数本）を安価で売ります。リストを送りますので60円切手同封で連絡下さい。
（〒350ー02　埼玉県坂戸市元町65ー1元町第2コーポ205　土屋岳彦）
☆アーケードゲーム基板、恋のホットロックを3〜4万円で。同ランクの横モニターのゲーム基板との交換も可。とりあえずWハガキで。
（〒767　香川県三豊郡高瀬町下勝間886ー1　豊嶋満博）
☆アーケードゲーム基板、バブルボブルを2・5万円で、

がまだしよるですか!?

もうかってますか？
（熊本県の言葉＝下益城郡・広瀬佳嗣君提供）

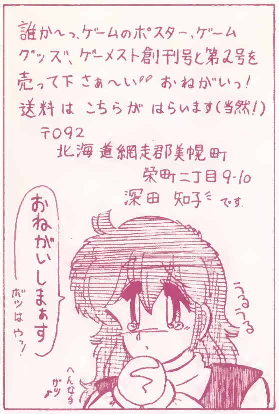
黄金の城を2万円で売ります。葉書で連絡を。
（〒817ー03　長崎県対馬鶏知　吉原功）
☆ビデオゲーム基板、ガンスモークを2・7万円で売ります。ローリングサンダー、パックランド、スクランブルフォーメーションと交換も可。交換、買ってくれた方にはザ・サーキット（MKⅢ用）をプレゼントします。まずはWハガキで。
（〒248　神奈川県鎌倉市稲村ヶ崎5ー30ー9　山本英樹）
☆セガGMVOL.1、2、ナムコGMVOL.1、2、タイトーGMVOL.2、コナミGMVOL.1、コナミゲームフリークス、ビデオゲームグラフィティVOL.2（以上すべてLP）を各1、000円。グラディウス、沙羅曼蛇（以上アーケード版カセットテープ）を600円以下で。送料はこちらで負担します。LPは2枚以上買っていただければ少し安くします。希望価格を書いてWハガキで連絡を。
（〒211　神奈川県川崎市中原区井田1423ー23　福田琢也）

買います

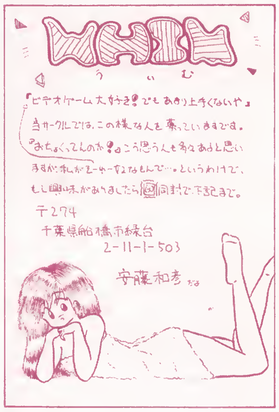
☆ゲーム基板、サラマンダを4万円位で。カルテットⅡ、妖怪道中記、バブルボブルを各3万円位で。ハレーズコメットを2万円位で買います。
（〒338　埼玉県与野市円阿弥5ー1ー13　裸野哲也）
☆イシターの復活、モトス、バラデュークのアーケードゲーム基板を、どれでもいいから安価で譲って下さい。希望価格を書いて往復ハガキで連絡を。（完動品に限る）
（〒949ー86　新潟県十日町市下条626ー1　水落雅人）
☆セガソフト、スペースハリアー、アウトラン（箱、説明書つき）を各2、500円〜3、000円位＋送料で買います。往復ハガキに希望価格を書いて連絡を。売ってくれる方にはセガマイカードを1枚ずつつけます。
（〒737　広島県呉市宮原7ー3ー32　藤本芳夫）
☆ゲーメスト創刊号〜87年7月号まで（87年4月号をのぞく）を持っている方、安く売って下さい。送料はこちらもち。ばらでも可。連絡はWハガキで。希望価格も忘れずに書いて下さい。
（〒334　埼玉県鳩ヶ谷市南2ー23ー6　宮沢康宏）
☆ビックアップル発行のダライアス写真集を買います。また、ナムコゲームミュージックVOL.1、2のCDを半額ぐらいで買います。連絡はWハガキで。
（〒770　徳島県徳島市助任橋3丁目22番地4エクセレントヘイワビル602号　吉本祐二）

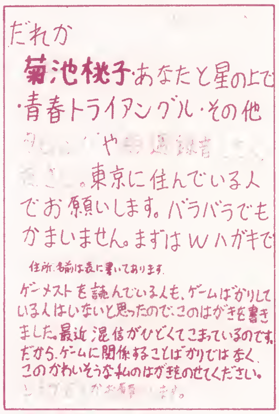
その他

☆ぼくのエクセリオンのPCBとあなたのドラゴンバスターまたはクラッシュローラーのPCBと交換してください。
（〒654　兵庫県神戸市須磨区戸政町3ー4ー13　石黒弘二）
☆僕のセガの覇邪の封印をSDーかエイリアンシンドロームと、ザ・プロ野球または赤い光弾ジリオンをロッキーかワールドサッカーと交換してください。連絡はWハガキで。
（〒780　高知県高知市南久方26ー2　原聰）
☆ゲーメストを読んでいる香川県高松市に住んでいるみなさん！　文通してくれませんか？　僕はたまにプレイシティキャロット藤塚店などにも行きます。できれば今年高校受験の人、お手紙まってます。
（〒792　愛知県新居浜市船木甲4441ー4　飛鷹寛行）
☆私のモトスの基板をギャラクティックウォーリアーズかツインビーの基板と交換してくれる方、連絡下さい。送料はこちらで負担します。
（〒288　千葉県銚子市松岸町1ー91　鈴木方　中川遊一）

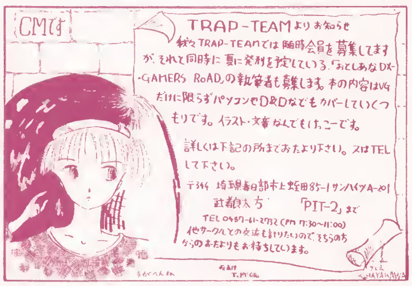








富山県富山市本郷町五区149〜10
☎(0764)23-5298
高田滋満　〒939



お便り待ってま〜す

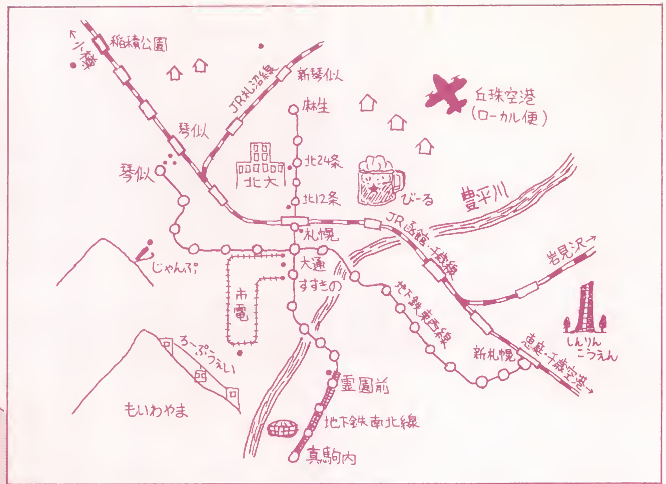


ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。
喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。
イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

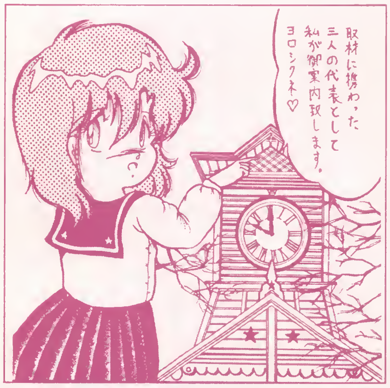
あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

長ーい冬が終わり、雪がとけ始めた北海道。
開通したての青函トンネルを通っておいでよ。
シールハイク、いっぺん来ればいいっしょー。

RANDOM PICK UP GAME CENTER IN SAPPORO



取材・構成＝田中順一／CSM MAI



見どころいっぱい、食べどころいっぱいの北の都、札幌は遊ぶところもいっぱいなのです。
繁華街の真ん中にある店から住宅街の小さなお店までいろいろ集めて12店。
初めての人にもわかりやすいようにマップ、交通ガイドを充実させてみました。
迷うと熊に食われるかも（冗談、冗談）。

■始めまして、下手の横好きゲーマー、田中順一であります。

昨年の3月に編集部に遊びに行った時に、Ⓣさんに「札幌でもシールハイク…」と言われてしまって、それからというものの…。

■ごめんよぉ！　俺はミニライドオンは得意じゃないんだよぉ!!

手伝ってくれた彼女兼メシスタントのKちゃんありがとね♡

実はシューティングしか得意じゃないCSMでした。

■どーも、MAIです。取材したは良いけれど、結局各店の店長さんと世間話で終始してしまい、後に原稿を書く時に冷汗をかきました。教訓、取材とプレイは他人の為ならず！

（カット・霧島緑）

ゲームポイント フリーウェイ

―アダルトな雰囲気で―


国道5号沿いにある明るいお店です。


逢坂店長さん

Rータイプで盛り上がったアイレムの、北海道で唯一の直営店。白を基調に、とても明るい。

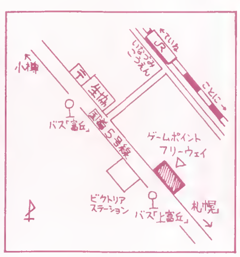
昼間は中高生、夜は社会人と、客層がガラリと変わるのもこの店の特徴。ビリヤードもあり、OLの人たちが楽しんでいます。

店長さんは、気さくで話好き。声をかけられたら気軽に返事してね。

この店を拠点とするサークル、「FPS」も精力的に活動しています。会員募集中。

「一度来たら、また来たくなります」と逢坂店長。また行こう。

㊋JRバス手稲営業所前行に乗り、上富丘で下車。またはJR稲積公園駅から徒歩15分。

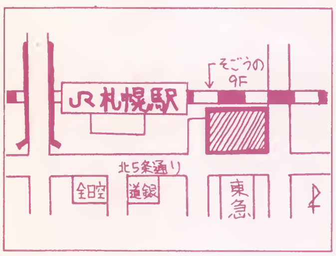


㊟札幌市西区富丘2条2丁目2−12
☎011−694−4129


お客との会話を大切にしています。

札幌そごう ゲームスポット

―ファミリー客も多いネ―



デパートの奥という控え目な位置ながら、家族連れや学校帰りの学生でにぎわっています。

ナムコ系のお店で、ニューゲームの入りも早く、店内はポスターもいっぱい。じっくり観察するとナムコゲームのカタログがずらり。これだけでも一見の価値アリ。

会員制度があって、特典もあるし、サービスも満点。今すぐ常連になっちゃいましょう。

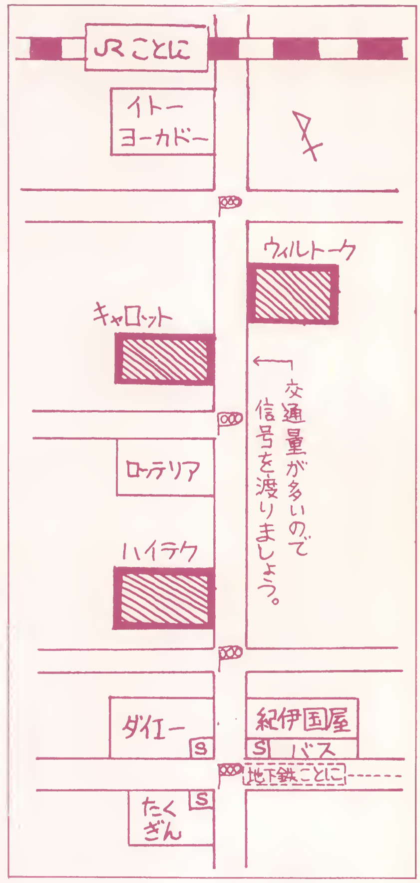
交通の便も良いので、札幌巡りの振り出しにしてはいかが!?

㊟札幌市中央区北5条西2丁目　札幌そごうデパート9F
☎011−231−2565


会員制度もある入りやすい店。


船水店長と一緒に記念撮影。

琴似



札幌のゲームストリートといえば、間違いなく琴似だ。直営3店を紹介するけれど、スーパーマーケットのゲームコーナーに迷機があることもあるので、探してみてほしいな。

ウイルトークタイトー琴似店

For Kids & Adults


さすがにタイトー製品の入荷は早いなー。



白が映えます。

店内の印象はやっぱり白！入口も広くて入りやすい。とにかく広い店内には、ビデオゲームはもちろんのことメダルゲーム、ビリヤード、ピンボールとバラエティは十二分。




◀店員の皆さん。

さらに目立ってるのがスロットルレーシング！集団で来て、恥も外聞もなく盛り上がってしまいましょう。

ヘッドホン対応機も多く、VGMファンも満足。タイトーの新製品はどこよりも早く入荷するよ。

大人も子供も家族連れも楽しく遊べるお店なのです。

㊟札幌市西区琴似1条2丁目
☎011-644-3063

プレイシティキャロット琴似店

―札幌のメッカだ!!―



▶さすがアカ抜けてますねえ。


▶ナムコグッズも売ってます。

琴似の3店のうちで一番の老舗。ニューゲームは入るのが早いですよ。種類も豊富だし。


葛西店長と店員さん。

で、個人的にポイント高いと思ってるのは、あんまん、カレーまんを売ってること！

あつあつのカレーまんを頬張りながらゲーム！寒い時期には最高だね♪ 暑い時期に札幌を訪れてしまった君には、アイスも売ってます。ナムコグッズの販売もあります。

夜間のバイト2人がやたら面白いので、店に来たら声かけてみてね。

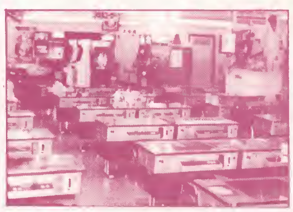
㊟札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F
☎011-621-1110

ハイテクランドセガ琴似店

―ナイスですね―

何といっても道内初のカードシステム導入店。明るい店内には、体感ゲームからメダル機までずらりと70台。入口近くの、アフターバーナー2台の迫力には負けた。メンテナンスも良好。

子供から大人、カップルからシングルまで幅広い客層が自慢。土曜・日曜は身動きのできないほど混雑します。


準備完了。さあ開店です。



カードシステムのお店です。

店長を始め皆イイ人。一度来たらやみつきになります。ぜひとも一度来るべし。

オリジナルグッズ・ビデオも発売中（札幌ではここだけ!!）。



石田店長さんを中心に頑張ってます。

㊟札幌市西区琴似2条3丁目
☎011-611-2078

使えるゾ 便利だぞ



札幌市内を回るならコレ！ 市営交通（バス・地下鉄・電車）に乗り放題で1日700円。市内観光にも使えるね。



駄菓子屋さんの雰囲気がいいですね。

　ロンよりショウ子。入って驚けこの店内。小学生のころ道草して立寄った駄菓子屋の雰囲気。ゲームやってクジをひいて、なんてサービスまで本当にレトロしてしまう私であったのだ。
　駄菓子屋の感じじゃオールドゲームばかりだろうって？　御冗談!!　ニューゲームがずらり。にしてもあのスペースに良くまあ大型筐体3台も入れたものだと、感心感心。
　地元の中学生が中心で、お客さん全員が常連という感じ。

(交)地下鉄麻生駅より中央バス（北05）に乗り、新琴似12条10丁目で下車。
(住)札幌市北区新琴似12条11丁目1－5
☎011－761－6172

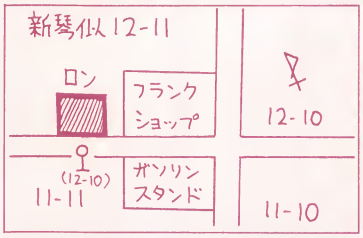
ゲームコーナーロン

―気分は駄菓子屋―





◀常連さんでいっぱい。





中野店長さんとハイポーズ。

ハイテクセガ平岸店

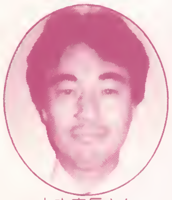
―オシャレにハイテク―



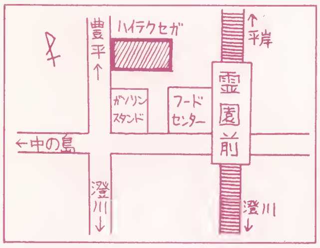
外からでも大型筐体が目立ちます。

　平岸通り商店街の中央にあるこの店は、学校帰りの中・高校生でにぎわっています。セガのゲームミュージックがBGMで流れる店内は、体感ゲームを始めとして、テーブル機も充実。そのほとんどが50円プレイ。アフターバーナーやアウトランも50円なのはオドロキ。学生の味方だね。「めざせハイスコア」でもおなじみLAPはここが拠点。BMXER君のスーパーハングオンは注目だよ。

(住)札幌市豊平区平岸3条13丁目
☎011－812－2281



大木店長さん





もちろんアウトラン。

ウィルトークタイトー北24条店

―ちょっぴり大人っぽく―



ちょっとアダルトの雰囲気。



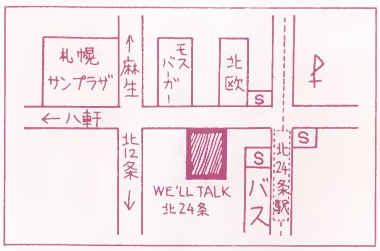
武智店長さん

　去年の10月にオープンしたばかり。札幌では「すすきの」に次ぐ繁華街にあるので、こりゃ立地条件がよろしい。店内にはメダルコーナーもあり雰囲気はマル。時間にもよるけど、まず客は大人の人が多いね。タバコを持ってうつむきかげん、ボタンに閃光を走らせるなんてのが似合いそうな店だなあ。ただいま常連募集中という感じ。
　飲んだ帰りにちょっと100円。でもマナーは忘れずにね。

(住)札幌市北区北23条西4丁目
☎011－758－7731



ピンボールコーナー。



ゲームセンタープラザ114

―北大生御用達―



若い感覚が光ってます。



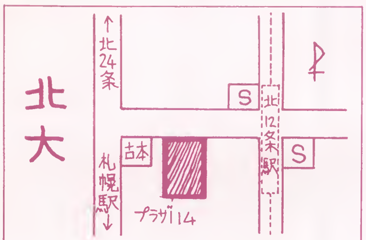
上杉店長さん

　北海道大学の近くにあるせいか学生が多いですね。夕方には中高生も増えてにぎやかです。開店直後は昼休みの会社員も多く、幾つになってもゲームが楽しめるって良い事だな、と微笑。
　お客さんのマナーもマルで落ちついた感じだし、明るい店内も魅力です。
　中2階は50円コーナー。100円台より多い様な気も。店長がまた気前いーから…おや？

(住)札幌市北区北11条西4丁目
☎011－737－2372



明るい店内も魅力的。





1階は体感ゲーム中心。



狸小路に行ったらセガね。

ハイテクセガ札幌

――便利さUP!――



札幌の観光の名所であり、買い物も食事もできるアーケード街、狸小路に昨年暮れにオープンしたのがこの店。

カードシステム対応で、琴似で使えるカードはここでもOK。おまけに、コインでもゲームができるので便利さUP。

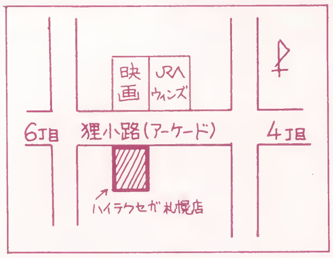
2階はテーブルゲーム中心。

1階は体感ゲームとメダル機、2階はテーブル機とピンボールが主体の構成。

買い物の帰りに、狸小路見物のついでに寄ってね。

㊟札幌市中央区南3条西5丁目

☎011-251-4135





ここの軽食はおいしいよ。



赤い風車が目印です。

プレイタウン赤い風車

――やるじゃない――



いぶし銀の福士店長さん。

ここの売りはいろいろあるが、何といっても店長その人。渋い。ひたすら渋いのです。店内もそれを反映するかのごとくアダルトな造り。

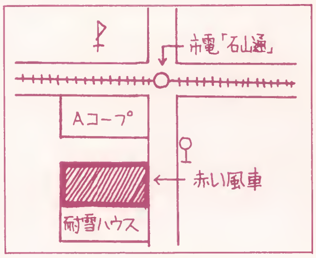
ビリヤードもあれば大型筐体もあります。カウンターでは軽食をとり、プレイならハスラーを気取るもよし、ゲームセンターあらしを気取るもよし。バランスが取れているから何でも楽しめます。

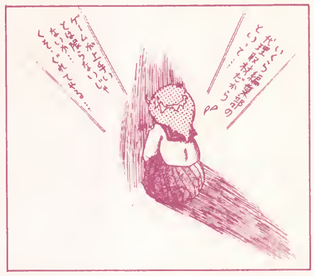
国道沿いで駐車場も完備。ぜひとも来なさい。(コーヒー、おいしかったです。)

㊋市バス南21条西11丁目下車、または市電「石山通」より歩2分。

㊟札幌市中央区南23条西11丁目

☎011-562-1384





恵庭

コミュニティスペースNTK

――めざせ 大物!!――



「コミュニティスペース」の名にふさわしく…

大型筐体のゲームが所狭しと並べられ、テーブル機も揃っています。100円2ゲーム、50円ゲームも多くてサービス満点。

店長の石井さんは君たちの兄貴分みたい。『やっぱりゲームはNTK』といわれる店にしたい」とヤル気十分。

月末の日曜日に開かれる「交流会」には有力サークルの面々が集まるので、彼らのプレイをまとめて見ることもできるよ。

札幌から少し離れているけど、ゲームが好きな人なら一度は行くべし。

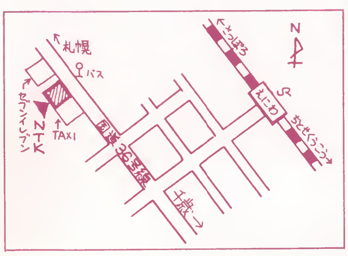


石井店長さんを中心に

㊋中央バス千歳線、恵庭市役所通下車、歩1分。JR千歳線、恵庭駅から歩15分。

㊟恵庭市漁町13

☎0123-33-2271





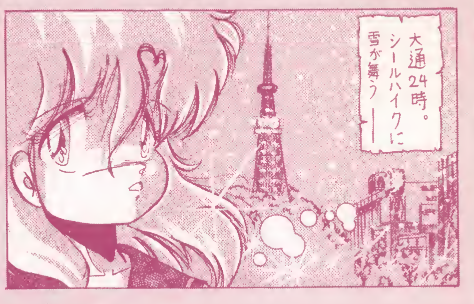
常連さんも沢山います。

札幌+恵庭でシールハイク

今回紹介したお店に16頁のハガキを持って行って、ゲームをして、「ゲーメストのシールハイクのシール下さい」と言ってシールをもらって下さい。

そのシールをハガキに貼って、住所・氏名などなどを書いて編集部まで送って下さい。〆切は4月30日。

抽選でプレゼントがあります。今回は12店でちょっと多いけれど、シールを貼ったら工夫して色付きハガキにしてみて下さい。彩色コンに負けない様なやつを。あ、それからお店の人との交流、忘れずにね。

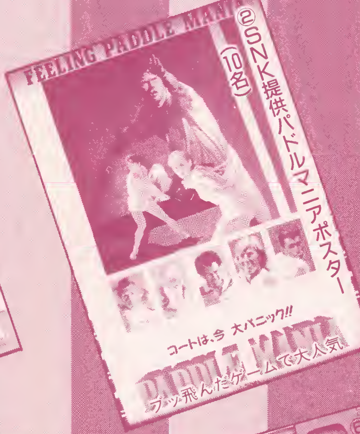


GAMEST5月号プレゼント

①コナミ提供グラディウスIIポスター（10名）



②SNK提供パドルマニアポスター（10名）



③アイレム提供ビジランテポスター＆ポップ（10名）



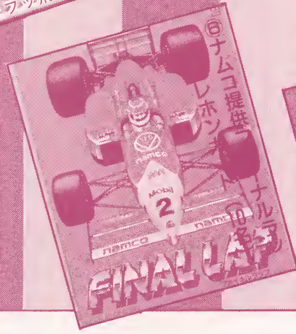
④タイトー提供コンチネルタルサーカスポスター（5名）



⑤タイトー提供コンチネ…カタログ（10名）



⑥ナムコ提供…レボン…ナル…（10名）



⑦セガ提供サンダーブレードジグソーパズル（5名）

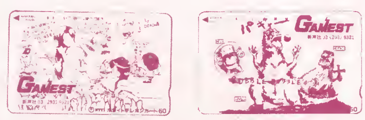


⑧アミューズビデオ提供ゲームソフトセット（1名）



アミューズビデオではゲームソフトの販売も始めたよ！

⑨ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



まだニューデザインが決まらないよ～。

⑩毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組　10名）



しょう子ちゃんはボクらのアイドル！

⑪1988AOUショーカタログセット（2名）



当選おめでとう

3月号プレゼント当選者発表

アフターバーナーBGV
（鳥取県）　篠田宏治
（奈良県）　山本靖彦

バイクスペシャルBGV
（新潟県）　清水昇

スーパーゲーム6BGV
（島根県）　梶谷宏一

グラディウスBGV
（新潟県）　佐藤竜

ツインビーBGV
（東京都）　鏡田秀人

コントラBGV
（福井県）　三田村忠弘

コナミスペシャルVOL1BGV
（神奈川県）　藤原洋子

R―TYPEレコード
（千葉県）　松本尚久
（神奈川県）　山城友幸
（　〃　）　永岡英晃
（山梨県）　遠藤真也
（大阪府）　三谷健二

ラジコンカー
（埼玉県）　吉田貴裕

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（埼玉県）　風間康宏
（滋賀県）　橋本武
（愛知県）　岡本貴浩
（大阪府）　城戸利夫
（愛媛県）　板東晋

㊙生写真
（群馬県）　根岸一夫
（東京都）　浦松裕也
（神奈川県）　平野健司
（静岡県）　松本幸一
（愛知県）　水谷謙二
（　〃　）　杉田直隆
（京都府）　黄前貴志
（広島県）　本多賢一
（福岡県）　大沢栄治
（　〃　）　竹下義彦

ガーディック外伝ポスター
（青森県）　工藤廉
（秋田県）　中村正和
（新潟県）　長谷川盛章
（埼玉県）　諏訪優二
（京都府）　大槻哲嗣

※賞品の発送は、都合により2ヶ月以上遅れることもあります。

プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、4月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り――4月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト5月30日発売の7月号誌上にてお知らせします。

●ピンボールコーナー

ダイヤモンドレディー C・C

ポーカーゲームのノリで熱い勝負が待ち受ける。
ディーラーは超㊮のレディーだ。相手にとって不足はない!



黒を基調としたシブイ本体。正面の女性はいかにもレディーといった感じね。

早や4月。巷はもうすっかり春だというのに、このコーナーは寒風吹きすさぶ津軽海峡冬景色といった所でしょうか。さむい…とまあ、おなじみの嘆き節で始めましょう。

ピンボールコーナーは不滅です

毎度のことながらピンボールに理解ある読者が少なくて(私の力不足が原因だが…)このコーナーを続けて行く意味があるのだろうか、という様なことばかり考えてしまうのだが、もう今回でやめることにしました(このコーナーのことじゃないよ)。

こうなったら開き直ってやる!! どんどんつまらなかった所に書いて来なさい。ゲーメストの悪名高きピンボールコーナーと言われるぐらいになってやるぞ。へへへ…。

どんな力にも屈せず、叩かれても叩かれても復活するのだ!!(べつに私はマゾではない。)かかってくる火の粉には正面からぶつかって行くしかない。不死鳥は炎を浴びて甦るのだから…。

さて、まだ興奮さめやまぬ担当者の感情回路から回線を切り換えて、ピンボールマシーン紹介回路を作動させるとしましょう。プッツン。

ダイヤモンドギャルではなくレディー

はい、マシン回路でございます。感情に走る感情回路(なんだそりゃ)は放っといて今月のマシンと行きましょう。

今回はプリミア(ゴットリーブ)のダイヤモンドレディです。これはトランプのポーカーゲームをテーマとしたピンボールで、ディーラー(親)のレディーを相手に熱い勝負を繰り広げる訳です。レディーに勝ってポーカーチャンプに君はなれるか。ロイヤルフラッシュが決め手だ。

ドロップターゲットがいっぱい

それでは各フィーチャー説明と行きますか。

シューターショットの時、シューターレーンにある3つのランプALL♠、TOP♠、ライトスピナーが速いスピードで順番に点滅しているが、ショットした時に止ったランプにより、ALLなら、フィールド中央の4つ、中央右左の各5つずつ計14のドロップターゲット中、スペードマークのドロップターゲットが全部落ちる。

TOPなら中央の4つのターゲットのスペードが落ち、ライトスピナーではスピナーのランプが点灯する。スピナーのランプは、リターンレーンを通した時も灯くが、点灯中にスピナーを回した点はボーナス点となる。スピナーのランプは時間制になっているから注意。

それでは続けてドロップターゲットのフィーチャー(このマシンはドロップターゲットが一番重要なのだが)と行ってみましょう。

まずシューターショットで落とす事も出来るスペードのターゲットから。

スペードのターゲッとを全部落すとフィールド上部左にあるランプレーンの緑のランプが点灯する。この時、ランプレーンを通すと奥のボードにあるJACKPOTランプが1つ点灯し、7回通して完成させるとジャックポットボーナス獲得。ランプレーンのランプは時間制、JACKPOTランプはゲームオーバーまでキープされる。

スペードのターゲットを落すと、その奥に普通のターゲットが中央に1つ、中央左右に2つずつ計5つあるが、このターゲットを完成(ロイヤルフラッシュ)させると、1回目10万点、2回目25万点、3回目エキストラボールがそれぞれ獲得され、4回目を完成させると中央右にあるジョーカーターゲットのスペシャルランプが点灯するので、この時ジョーカーに当てればスペシャル獲得だ。

ダイヤでマルチ

次に3組のドロップターゲットの両わきにある計6つのダイヤのターゲットのフィーチャーだ。

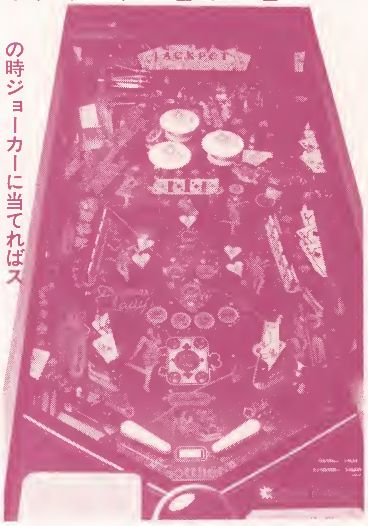
まずマルチボール。このマシンでは2ボールマルチで、1つをフィールド上部右のエジェクトホールにロックさせる。

ダイヤのターゲット6つを全部落して完成させると、上部右のスピナーがあるレーンの緑のキャプチャーランプが点灯する。この時に、ボールをレーンの奥にあるホールに入れればロックされ、シューターに出て来る次のボールを打ち出せばマルチプレイ開始。

マルチ中は中央下部にあるクラブのカードのランプ(1X、2X、4X、8X)が点灯しているフィールド倍率になる。最高で15倍。

このランプは上部中央の2つのレーンで、ランプが灯いている方にボールを通した時、点灯する様になっている。10倍にするとクラブのカードの中央にあるスペシャルが点灯するので、この時上のレーンのランプが灯いている方に通せばスペシャル獲得。

ダイヤのターゲットを全部落すと、1回目10万点2回目20万点とボーナスが入り、最高7回目70万点になる。6回目を完成させるとスペシャルのランプが点灯し、7回目でアウトレーンにあるスペシャルのランプが灯くので、そこを通せば1クレジット獲得となる。



中央に巨大なダイヤモンドがある。レディーが板面上をとび回っているぞ。

また、ダイヤターゲットの内、一番下側にある左右1つ計2つのターゲットを落すと、フリッパーの間に白いターゲットが上って来る。これは1回だけボールが落ちるのをふせいで来れる。

第2のジャックポット?

ダイヤ、スペード両方の全部のターゲット計14を落した時点で、スペードの奥のロイヤルフラッシュが完成していなければ、ダイヤの6つのターゲットだけ上って来る。

それと同時に、500万点から点数が高速でカウントダウンする。これは上ったダイヤのターゲットを落した時に入るボーナス点で、最高500万点(理論上ね、実際には不可能)も入る。ジャックポットよりも高得点を得る事ができるわけだ。

このボーナスを取るか、時間切れで500万点ダウンしきると全部のターゲットが復活して上って来る。

また、スペードのターゲットは奥のロイヤルフラッシュ



JACKPOTのランプ部。左はランプレーンだ。

を完成させれば、スペードだけ上って来る様になっている。
　中央左はじにあるレーンにボールを通すと、左アウトレーンのキックバックのランプが灯くので、点灯中はボールが入ってもアウトにはならない。
　このランプは時間制で消えてしまう。左上のランプレーンを通したボールもこのはじのレーンに落ちて来るが、キックバックが灯くので、あわてない様に。

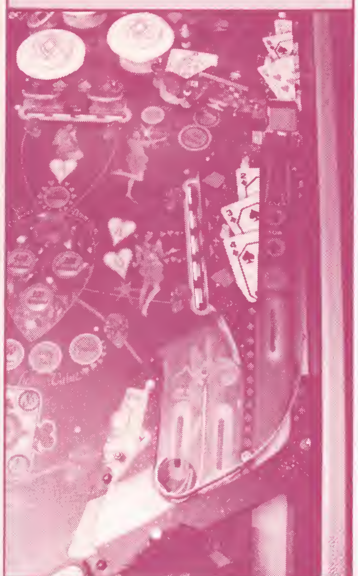
意味のあるターゲットマシン

　さて、今までのフィーチャーを見てみると、ほとんどドロップターゲットを中心としたゲーム構成になっている事がわかると思います。
　古いマシンではよくあったのですが、最近のマシンではおまけ程度というものが多く、少なくとも中心的なものはほとんど見かけなくなっています。そんな中で、ダイヤモンドレディーのように意味があるドロップターゲットの作りというのは、ある意味で新しい感覚といえるでしょう。(なつかしいかな?)
　ただ、そのためにフィールド全体がなんとなく平面的に感じられてしまうのはマイナスでしょう。せっかくあるランプレーンもあまり活躍していません。もっと重要なフィーチャーに組み込むとか、せめて目立つ位置にもって来てほしかった、というのが正直なところです。
　しかし新ためて、ドロップターゲットのおもしろさを教えてくれるこのマシン、自分に合っているかどうか、一度ためしてみてソンはないと思いますよ。


上部右。ジョーカーターゲットと奥のロックホールが見える。


ランプレーン全景。左下にボールが出る。

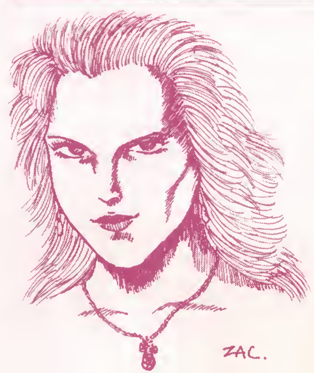

フィールド下部。どんと来いとばかりにフリッパー間に立っているターゲットがたのもしい。


シューター部。シュートしたボールは右のリターンレーンに出て来る。



埼玉県　O・R・Iさん
シブイ!!　私にそっくり…なわけないか。20前でもピンボール!!





本誌記者も絶賛！





ゲームコーナー ミッキー

店の入り組んだフロア構成は、さながら今日本中で流行している巨大迷路の様だ。ゴールは君の目あてのゲームだろうか。安心してくれ。ゴールは必ず見つかるハズだ。

とゆーわけで店内の紹介といこう！

小さめの入口である。そこから続く通路も又狭い。だが、一歩店内に入ると、その予想外の大きさに誰もが驚かされるだろう。

実際店内は広く、ダライアスからサンダーブレードまでほとんどの大型筐体を網羅している1階を始めとして、2階にはできたてのNewゲームからほどよく熟成されたOLDゲーム、麻雀や花札等80数台のテーブルゲームが余裕をもって配置されている。忘れちゃいけないメダルゲームは本店最上階（3階）で一大コーナーを形成しており、ななんと1メダル10円だぁパチパチ（拍手）。


小さい入口にごまかされてはいけないよ。

店内の3フロアーは、各階が階段や渡り廊下で絶妙に構成されており、希望する階への移動がスムーズにできるよーになっている。それぞれのフロアがこれまた入り組んだ形をしている訳だが、迷子になってしまった人のために随所にカウンターや係員が配備されているので、方向オンチなキミも安心してレッツプレーイ、だ。まあ本来の目的としては、カウンターからの死角を無くしてプレイヤーへの配慮に万全を期すためのものなのだそうだ。



店内は闊歩する転清。但し宙を飛んでいるのではない。






店内の複雑なつくりには、コンパスが必需品とされているのダ!!

穴空き硬貨でRYUに会える！

一部地域では1PLAY4万円とも5万円ともいわれる大型筐体の数々が、何と1PLAY50円でできる！　100円玉で2回、500円玉で10回、もし850円玉があったら17回もできるとゆーわけだこれはスゴイ。

常連の証言

ミッキーの常連の1人、丸山耕造君（仮名）の証言

本誌記者「なんでこの店に来るの？」

丸山耕造君（仮名）「店長さんがやさしいから…（笑）」

彼の証言からもわかる通り、内藤店長のにこやかなフェイスが大いなる集客効果をあげているとみた。

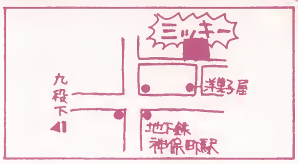


とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそーでない人もまずはチェック、とりあえずプレーイ、だ。

●大型ゲームも全部50円の店！

ゲームコーナー

ミッキー

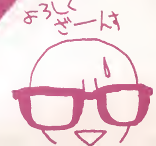


〒101東京都千代田区神田神保町1-16

☎03(293)4852

アルバイト急募!!

- ●時間AM10:00〜PM11:00
- ●時給650円以上
- ●年齢18〜25歳
- ●交通費支給
- ●ユニホーム（ジャンパー）支給
- ●仕事内容ホール係、軽作業





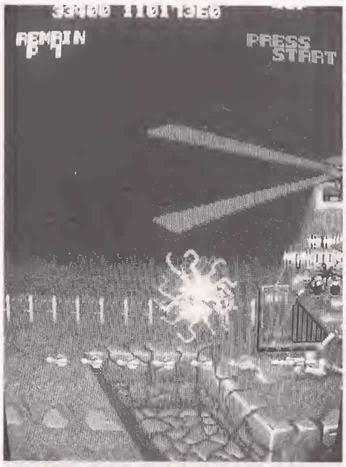
レーザーの2段階。すこし太くなっている。

こいつはいかすぜ！スパコン野郎
完全攻略！2周目クリアをめざせ!!

©コナミ　PON太郎

SUPER 魂斗羅
スーパー魂斗羅

前回でも紹介したこのスーパー魂斗羅、2周クリアも思ったより出ているようですね。今回は完全攻略ということで、クリアした人もまだしていない人もまずは読んで下さい。



右下で寝ていれば楽勝

基本操作だ

もう操作方法など書く必要ないかもしれないが、基本だから一応書いておくと、まず8方向レバーと2ボタンで操作します。レバーは進行方向と攻撃方向の両方に使います。攻撃方向については真下を含み、ほぼ全方向について攻撃できるようになっています。

ボタンはジャンプボタンとショットボタンの2つで、ジャンプボタンを押す時にレバーを上に入れていると高くジャンプすることが出来ます。と同じく、下に入れて、ジャンプボタンを押すと普通のジャンプボタンより低いジャンプが可能になります。

ジャンプボタンは縦スクロール面ではスーパーシェルを使用するボタンになります。

このゲームは、特にジャンプを多用するのでレバーの入れ方が非常に重要になって来ます。ロングジャンプとショートジャンプをうまく使いわけて、プレイヤーをコントロールしましょう。

パワーアップアイテム

次にパワーUPアイテムですが、前作の魂斗羅とちがう所は、2つ続けて同じアイテムを取ると、さらにパワーUPすることです。

☆スプレッド…3方向に大きな弾を撃つことが出きる、なかなか強い武器。ザコを撃ちもらすこともなくなり、初心者にはもって来いの武器だ。2段階目は5WAYになり、さらに強力だ。

☆マシンガン…ノーマルの武器より多少連射が付く。2段階取ると非常に強力になる。弾が速くなる上にフルオートのおまけつき。こいつはいけるぜ。

☆ボム…撃ったあとに敵や地形に当たると、横2方向に爆発するというもの。3連射ということもあってあまり使えない。もう1つ取ると4方向に爆発する。

☆レーザー…取ってはいけない武器。1段階も2段階も使えない。連射が一切無く、縦スクロール面では最悪となる。ほんとにいいところがない。これを使うならノーマル弾の方がまし。

●レーザーだけで2周クリアした方は、ぜひ編集部までレポートをお願いします。

完全 各面攻略

1 ステージ

ヘリから飛び降り、弾を撃ちながら右へ進んで行くと、左から2つのカプセルが飛んで来る。先に来るのがマシンガンで、後から来るのがスプレッドだ。

初心者にはスプレッドをおすすめするが、できればここはマシンガンを取りたい。1面だけで2段階にパワーUPできるからだ。

初めのくぼみの所は、上から敵が2回にわけて出て来るので、上に撃ちながら進もう。

坂の途中で土のう兵が2人待ちかまえているが、画面にちょこっとだけ出し、何度もジャンプして殺そう。このゲームのすべての面でいえるのが、無謀に突っ込むのはいけない、ということだ。あせらずに進もう。

坂を登ったところにトーチカが待ちかまえている。オイルタンクみたいなのに弾を撃ち込めばザコも出て来なくなる。

坂を下ると戦車が出て来るが、ここはあわてずに戦車兵をジャンプして殺し、ひたすら戦車に撃ち込もう。

その後砲台を寝そべって2つ倒したら、ヘリが来る前にくぼみの真中あたりで真上に撃とう。マシンガンのカプセルが飛んで来るぞ。

マシンガンの2つ目を取れば大型ヘリはもう楽勝。4つの砲台を確実に倒せば勝ったも同然。青く光った所を撃って一気にかたを付けよう。

1面のボスの砦だが、ここで一気に画面をスクロールさせずに、1つ目の土のうが少し見えたら、後ろに下り、遠くから撃って3人いるうちの1人を殺してからスクロールさせよう。非常に楽な展開になるぞ。

2 ステージ

しばらく進むと戦車が2台出て来て弾を撃って来る。と同時に、カプセルが2個飛んで来る。1コめはレーザーなので撃つ必要はないが、2コめはシエルなので、ぜひ取ろう。

ちなみに、戦車はマシンガンが2段階にパワーUPしていれば、弾を撃ち始める前に倒せるので問題は無いだろう。

戦車地帯を通ると左上から砲台が見えて来る。ここでスプレッドが出て来るので、1面でスプレッドを選んだ人はぜひ2段階にしよう。

1コめの砲台は真横から倒せば弾は当たらないゾ。2コめは素直に正面から殺した方が安全だろう。

しばらく進むと橋が見えて来るが、もしここで何も装備を持っていないと、シエルとボムのカプセルが飛んで来るので、シエルだけは絶体取ろう。

橋を進むと砲台が2つ見えて来るが、1周目は真ん中を

SUPER 魂斗羅

突っ走ることが出来るゾ。もしも死にたくない人がいたら迷わずシェルを使ってしまおう。

大きなシャッターの前に、3人のマシンガン兵が弾を撃って来るが、ここは立ち止まらず、一度弾のあい間をくぐり、砲台を画面から消そう。

ザコを殺した後あとで、画面下方向に弾を撃てばちゃんと砲台を破壊することが出来るゾ。

シャッターを通り抜けると2人のマシンガン兵が撃って来るが、真中を通り抜けよう。

2面のボスが表われてからも下から攻撃して来るので、下から来るザコには注意しよう。

2面のボスはそれほど強くない。2本のアームが伸縮して、その間を電磁波が流れているが、さわっても死なないので気にする必要はない。

2つの砲台をつぶしてからさっさと倒そう。

さきほど橋を走り抜けた人はシェルが残っていると思うが、これは次の縦スクロール面まで、シェルが持ち越されるゾ。ただし、3面、4面で死なないことが条件だ。

3 ステージ

ジャングル面だ。この面の前半は木で敵が見えないし、上からザコが飛び降りてくるので、かなりつらいだろう。

しばらく進むと砲台が地面から出て来るが、寝そべって倒す。

次に、右上にマシンガン兵が見えると同時に、後方からボムのカプセルが飛んで来る。ここは一度立ち止まり、マシンガン兵を殺したらカプセルをやりすごそう。さらに右上に2匹目のマシンガン兵が見えたら、ザコが数人右上と左上から飛び降りて来る。それらを片付けた後に、右上の3匹目のマシンガン兵を殺そう。あとは、土のう兵を寝そべって殺すだけだ。ここは出来るだけ慎重に進もう。

また、ここで装備が何も無い場合は、2コめのカプセルとしてスプレッドが出て来るが、それを取った無敵時間に突っ走るという方法もある。

木々を抜けると湖らしき場所に出会うが、注意しなければならないのは水の中ではジャンプが出来ない、ということだ。当然弾を撃たれたら、レバーを下にして潜ろう。湖の最後に、後ろから来るザコを殺して再び上陸だ。

放射状に爆発する弾は、速攻で倒そう。いつまでも弾を出されるとつらいぞ。

木が横たわっている所で上をマシンガンのカプセルが通過するが、このアイテムを取って、無敵のうちに木の坂を登れば安全だろう。

木に登ったら、すかさず下に降りよう。上から進むより下から進む方がずっと楽だろう。

その後、紫色のエイリアンが下から1匹と上から3匹出て来る。上のエイリアンは早めに殺さないと下に急降下して来るゾ。

ここから先は弾を撃ちながら突っ走ればOK!! 止まる必要はないよ。もし赤い弾を撃って来たら、左はじまで引きつけてから飛ぼう。画面外に消せば、二度と飛んで来ない。

いよいよ3面のボスと対戦だ。

まず基本的にはよだれマンは相手にしない方がいいだろう。それと腹から出て来る幼虫は寝そべって撃った方が安全だろう。

以上のことを守れば、腹を早く殺そうが、ゆっくり殺そうが大して変わらないと思う。殺す瞬間には幼虫と赤い弾に十分注意しよう。

あとはジャンプして真上に撃って殺せばOK。

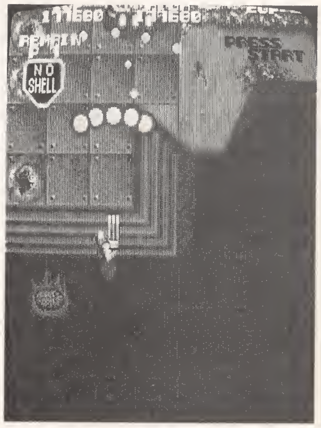
4 ステージ

文字通りエイリアン面。

前半でボムが2段階にパワーUPするが、その直後に3匹ほどエイリアンが出て来る。飛んで来るエイリアンには気を付けよう。

エイリアンが画面に表われると、直っすぐに自分に向かって突っ込んで来るので早めに殺そう。次の小さな坂を下ると、カプセルがスプレッド、レーザー、マシンガンの順で飛んで来るので、やはりマシンガンを取るのがベスト。

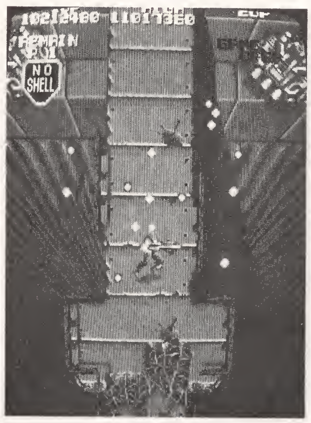
その間もエイリアンは飛んで来るので、とりあえず何でもいいから武器を取って、無敵時間を利用するのも良いか



スプレッドの最強。だれにでも使える。



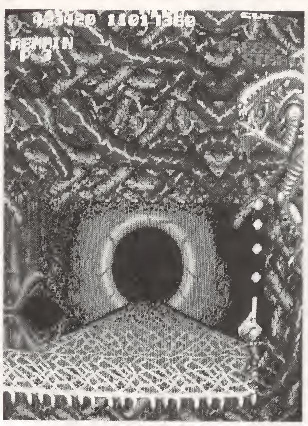
1面のボスはこうして1つ、土のうを壊そう。



2周目は走り抜けることは不可能。

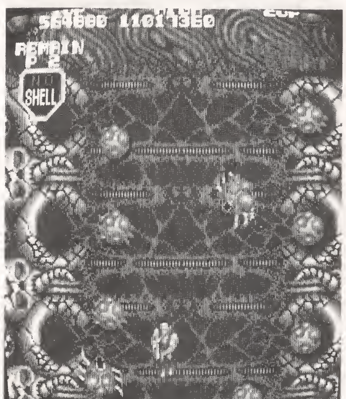


中ボスも2秒の命!

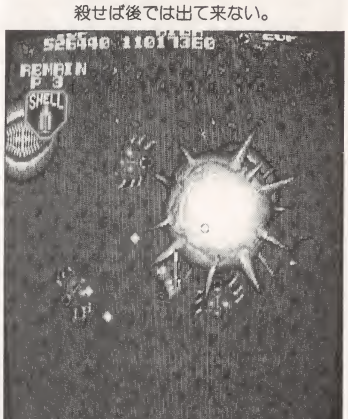


誘導弾にまけないように連射だっ!

サギパターンに十分
気を付けましょう。



大口の破壊瞬間。
殺せば後では出て来ない。



もしれない。
中ボスは上段に登って速攻で殺そう。下からだと時間はかかるし、良いことは無い。
後ろから走ってくるエイリアンを殺しつつ、ボスまで来たら、まずボスの真下の幼虫の巣を速攻で殺そう。そして真下から、レバーを真上に入れて、これまた速攻で殺そう。

もし赤い誘導弾を撃って来てもあわてずに、十分引き付けてから飛ぼう。
もし、ボスが突っ込んで来ても、寝ていれば踏み付けられることは無いので、（足に当たり判定は無い）赤い弾に注意し、ねばり勝つことは可能だ。

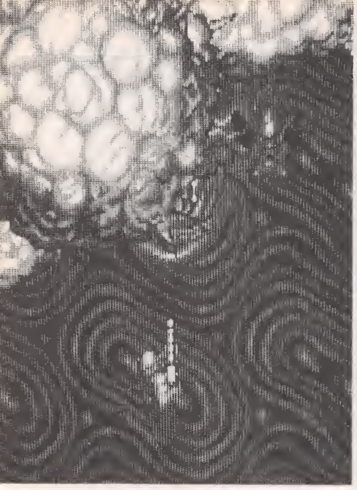
5 ステージ

再び縦スクロール面だ。最初にシェルが出て来るが、2面で使わずに3、4面を死なずに来ればシェルは2つKEEP出来るぞ。

しばらく進むといきなり地面から大口が4、5匹出て来る。立ち止まると同時に真下から出現したと同時に殺されてしまう。かと言ってむやみに突っ走っても、1匹だけ出て来る大顔地帯でも、大顔を殺そうとして立ち止っている時に、真下から大口が出て来て、何もしないうちにやられてしまうという、ほとんどサギなこともある。
ここは大口が数匹出て来る所で、走りながら大口にダメージ（一気に殺すわけではない）を与えつつ進もう。次に出て来た時にチョコっと撃てば、すぐに大口を倒すことが出来るぞ。つまり、常に移動して大口を殺せば、まず死ぬことは無いということだ。
この辺りでレーザーが出て来るが、もちろん無視。
その後、大顔が大量に出て来るが、ここでシェルを使うのはもったいないので、ザコの弾をよけつつひたすら撃ち込もう。
しばらく進むと両側に穴があいた所を通過するが、ここは3匹ずつザコが飛び出して来るので、よく見きわめて進もう。ただし両側から同時に3匹出て来る時もあるので、その時は少し後退してから殺そう。
ここで武器を持っていなければ、マシンガンが飛んで来るが、ここまでで死んだ人はぜひもぎ取ろう。
さあゲートを撃ちこわし、ボスとの対戦だ。
ボスはまず両側のドラゴンの首を殺すのが先だ。
口が開くと同時に3匹のザコが飛び出して来るが、真中後方で撃っていれば撃ちもらすことは無いだろう。
少し前に出るとドラゴンが目の前まで来て帰ってゆく。つまりドラゴンに弾を撃ち込みつつ、3匹のエイリアンを殺せばいいわけだ。あとは思いっ切り前に出て、ひたすら頭に撃ち込もう。最後にエイリアンが逃げていく。そして終わって2周目が始まるぞ。

2周クリアめざして頑張ろう

このゲームは2周クリアするとゲームオーバーになる。
2周目は敵の弾は速いし、射程も長いゾ。何といってもザコが波のようにおしよせて来る。
ぜひ2周クリアを目指してほしい。


小型エイリアンが表われた。にげるなー。

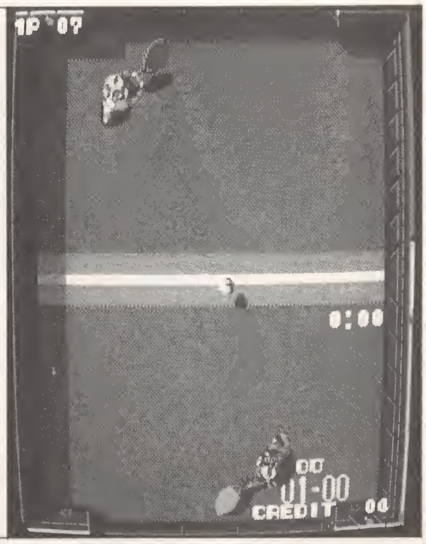

ドラゴンをやっつけた瞬間。すさまじい爆発だ。



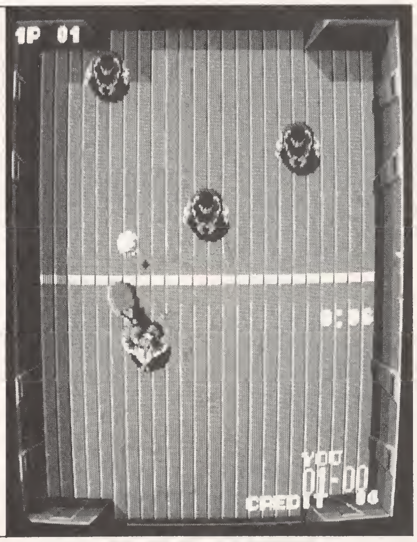
感動のエンディング。
1周目だけに悲しい。


赤いえらも壊せるぞ！
出来るだけはぎ取ろう。

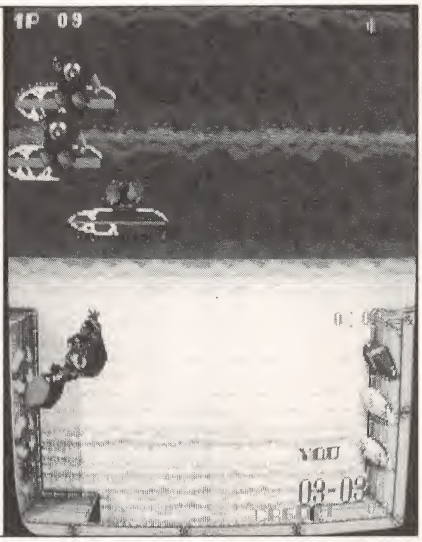
うちこめー。

この位置から真っすぐボールを返せばバッチリ。



左右のカベを使おう。



この辺からむちゃくちゃになってくる。

全面クリアだ MANIA マニア

Z-BOY

ただがむしゃらにやっていても先へは進めないぞ。とにかくパターンをつくれ!!

もうプレイしたかな？

思ったより難しかったんじゃない？

でもパターンを作れば全面クリアも夢ではないぞ。

ということで、今回は初級・を中心として全ステージの攻略をしていきます。

プレイする前に

初めに言っておきますが、初級と上級ではかなりの差があると思われます。そこで、初級のパターンをそのまま上級で使おうとしても多分無理でしょう。

スコアについて

このゲームのスコアについてですが、どうなっているのかというと、初級、中級、上級それぞれの初級の2倍、4倍となります。

自分が取った得点－取られた得点×500点(中、上級は1000、2000点)ラケットに当てた回数×50点（100、200点）がスコアになりますが、ステージをクリアしないと点になりません。又、ステージ4とステージ7で得点の歩合が上がります。

前置きが長くなりましたので、さっそく攻略に入りましょう。

図解つき攻略だぞ

1 ステージ（マリーム）

最初の相手ということで、手加減しても大丈夫でしょうが、スコアを伸ばすにはようしゃは無用。

図1を参考にして下さい。これは点を取ってからのパターンなのですが、右下でボールが来るのを待って真っすぐ打ち返せばよいのです。

1分間で20点は取れるでしょう。

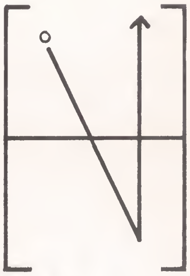


図1：こうすればよい

2 ステージ（バレーボール）

この面も左右のカベを使えば楽に勝てるはずです。このステージは、最初相手はボールを打って来ません。図2のようにボールを打てば確実に点が入ります。

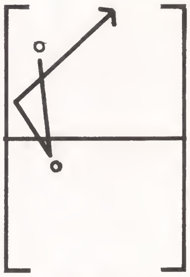


図2：こんな感じで戦う

パターンとしては、点を入れた後、左上のヤツがいきなりサーブを打って来ますので、無理矢理左カベにボールをたたきつけて、ゴールを狙いましょう。（目標得点20点）

3 ステージ（ランドル）

この面は、ゴールの形が非常にいやらしくて入りづらいが、敵をころばせて、すき間にボールをたたき込もう。

この面のパターンとしては、1面のパターンの応用を活かして使うことができます。（目標得点15）

4 ステージ（スモウ）

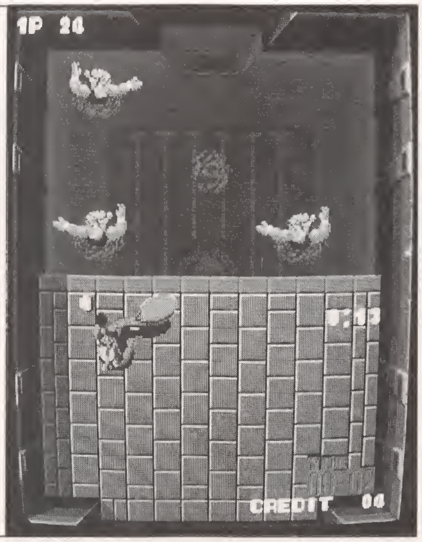
いきなり対戦すると、どうやっていいかわからないかも知れない。落ち着いていれば負けることはないでしょう。

これだけでは説明になりませんね。

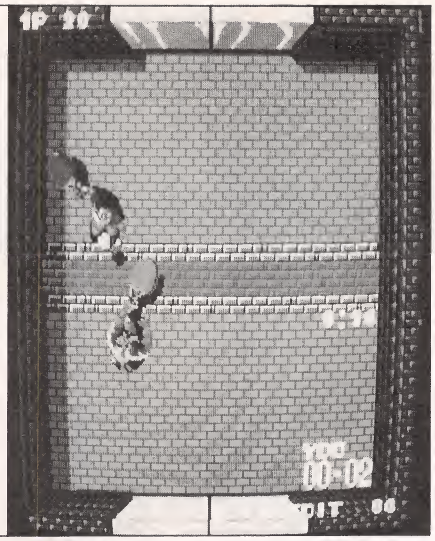
この面の特徴はゴールが極端にせまく、敵のゴールに対するガードが非常に固いこと。なんとしても敵を転ばせましょう。



ステージの最初の画面の左上にスコアが表示される。



前の2人がもぐった時がチャンス！


打ち合いに勝て！

必勝パターンで PADDLE パドル

敵にボールを確実に1発ずつ当てると、敵はだんだん後退して行き、追いつめられると倒れれます。そのときが点を入れる唯一のチャンスです。そこでゴールに入れないと、敵はすぐに起き上がって来ますので、また1からやり直すはめになります。（目標得点13点）

5 ステージ（ナグルワケルワ）

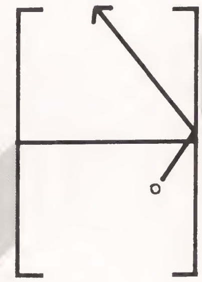
こいつの動きはかなり速いので、ゴールに入れるのはかなり難しいでしょう。

こういう場合にはパターンを作るしかありませんね。

図3を見て下さい。これは点を入れられた後のパターンです。自分のボールで始まります。ボールの左上に行き、そこから右スイングすると何と点が入ってしまいます。

ということは、言い換えると、こいつには何点取られても差がつかないことになります。そして図3のパターンから図1につなぐことが可能です。となると、何点でも取れて負けるわけがなくなっちゃいますね。（目標得点20点以上）

図3：ボールの左上から叩く



6 ステージ（サーファー）

この敵はいままでの敵とちがって、1人ではなく3人います。しかもボールが1人1個のボールを投げてきますので、常に3個のボールに注目しなければなりません。

またサーファーの投げてくるボールも、どこに投げてくるのか見当もつかず、全面で一番むずかしい面となるでしょう。

しかもゴールがなく、サーファーをサーフボードから落とす（速い球で当てる）ことにより得点となります。

この面で分かっていることは、敵の動きがパターンとなっていることです。それを体で覚えて、だいたいの見当をつけましょう。飛んで来たボールは確実にサーファーに当てましょう。逆にあせったり、中途半端なことをしていると、敵にボコボコにやられてしまうだろう。とにかく落ち着いて一つひとつのボールをさばこう。

7 ステージ（マッケンナー）

サーファーで峠は越えましたが、ここで気を抜いてはいけません。この面のゴールの形は全面で一番やりずらいでしょう。敵は転ばないので、敵の一瞬のスキをついて攻撃するのがベストでしょう。

この面は、やはり左右のカベを利用した方がよいと思われます。そして左上か右上で打ち合いにさせます。しかし、これをやると自分も点を入れられる場合がありますが、やむを得ないでしょう。はっきり言って、この面は運まかせですね。

8 ステージ（シンクロナイズド・スイミング）

ステージ8、9は前の6、7ステージよりは簡単です。

この面はサーファー面と同じで敵が3人いますが、ボールは1個しか飛んでこないので、難しくはない。自分のゴールがかなり広いが、これもまた問題ではない。敵は後ろに守りが1人、前に左右に1人ずついます。前の2人は周期的にもぐります。後の1人はもぐりませんが、前に2人がもぐった時がチャンスです。しかし、その時真正面から狙ってもゴールに入らないでしょう。

この面も左上か右上に行き打ち合いにさせる。すると、さきほど言ったようにもぐる時がありますから、ただ同じようにラケットを振り回していれば勝手に入るでしょう。

あとは、そのくり返しをすればよいのです。

9 ステージ（バッカー）

とうとう来るところまで来てしまいましたが、最後の敵とは思えないほど弱いです。名前の通りでしょ。

この面はステージ5といっしょで、ただゴールの形がせまくなっています。とりあえず点を入れられても、図3を使えば点差はつきません。

では、あとどうやっていくかというと、ステージ7やステージ8と同じことをやっていれば点が入るでしょう。ここで1点差をつければ負けることはないでしょう。

以上ですが、図や写真を参考にしてみて全面クリアを目指して下さい。

中級・上級はそれ相当にむずかしいので、初級を極めた人におすすめします。

VIGILANTE
ビジランテ

石井ぜんじ

このゲームは超難度のゲームなのだろうか

3月中旬発売予定の「ビジランテ」(原稿を書いている時点ではまだ発売されていない）はカンフーアクションゲームだが、初めてやるとコツがつかめずハマってしまうかもしれない。確かに私も難しいことは認めよう。

でも、クリア不可能なゲームではないと思う。コツさえつかめば、とりあえず遊べるようにはなるのだ。

他のゲーム並みに、人並みに遊べるために、今回の攻略法を役立ててほしい。

基本テクニック

☆ヌンチャクを使え!!

このゲームでは、ヌンチャクが非常に威力を発揮する。ヌンチャクさえ持っていれば、ボス以外の普通のシーンでハマることはないだろう。

たいてい、やられるパターンとしてはナイフ男など、武器を持っている敵にはさまれて、前後から同時に攻撃をうけてしまうことが多い。しかし、ヌンチャクを持っていれば、しゃがんで左右に振り回しているだけでいいのだ。

ただし、ヌンチャクは一発攻撃をくらうとなくなってしまうので注意しよう。チョークマンに首をしめられただけでは、ヌンチャクはなくならない。

☆できるだけ速く進め

ヌンチャクのない場合などは、特に速く進むことが要求される。ヌンチャクを速くひろうためだ。強引にでも先に進んでヌンチャクをひろえばずっと楽になる。

また、ヌンチャクを持っている場合でも、タイムのことを考えれば速く進まなければいけない。ボスでかなり時間がかかるので、ノーミスでステージをクリアするためには急がなければいけないのだ。

☆ジャンプキックを使え!!

武器を持っている敵は、こちらの素手の状態よりリーチが長い。普通に攻撃したのでは逆にやられてしまう。ここではジャンプキックで戦おう。



強いぞヌンチャク。これさえ持てば楽勝。



銃での攻撃はふせてかわそう。

敵ローグス団は凶悪だ 君はどこまで進めるか ひるんだら終りだ 挑戦！ノーミス4面クリアだ

ジャンプキックならノーダメージで倒せる。

しかし、レバーを横から上に入れてジャンプなので、慣れないと連続してジャンプキックするのは難しいかもしれない。練習しよう。

ノーミス4面まで攻略だ

STAGE 1

まず初めに首をしめて体力を吸いとる「チョークマン」が出現する。いわゆるザコキャラだ。こいつには普通のキックで倒していこう。パンチよりリーチが長いからだ。とにかくいそいで、ナイフ使いが出てくる前にヌンチャクの落ちている所までいこう。

ヌンチャクをひろったら、今度はヌンチャクのみを使って進もう。もう怖いものはない。たとえナイフ使いにはさまれても、しゃがんでヌンチャクを左右に振っていれば楽勝だ。でも万一くらってヌンチャクを落としてしまうと、一気に危機に追いこまれるので油断は禁物だ。

ボスに行く途中に建物の入リロからチョークマンの出てくる所がある。注意しよう。つかまったら、レバーを左右にガチャガチャやればふりほどけるぞ。

1面のボスはグレート・バイソンだ。こいつは耐久力がやたらあって、胸ぐらをつかんでパンチをあびせてくる。また、子分に棒使い2人をつれている。

棒使いはヌンチャクを持っていれば問題ないので、ボスより先に倒してしまおう。ヌンチャクがなかったら、片方をジャンプキックで集中攻撃して倒そう。

ボスのグレートバイソンはヌンチャクを持っていればそのままヌンチャクで連打しよう。時間はかなりかかるが、一番安全だ。ヌンチャクがなかったらジャンプキックで攻めよう。

近づきすぎて宙吊りにされてしまったら、レバーをすぐガチャガチャ左右に振って振りほどこう。耐久力があると



建物の中から出てくるザコに注意。

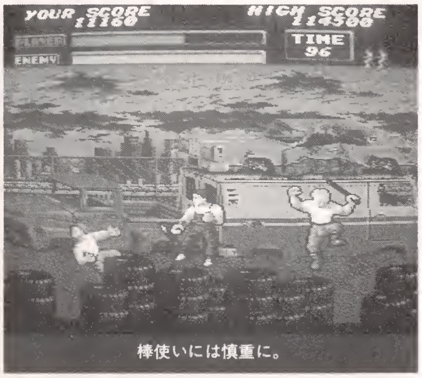


ひたすらヌンチャクを振り回せ!!

強力カンフーアクション



しゃがんで攻撃をかわし、すぐ反撃だ。



棒使いには慎重に。

いって、あせらず地道に攻撃していけばなんとかなるぞ。

一面は、とにかくこのヌンチャクを持ったままクリアできるようにしよう。2面以降の展開がずっと楽になる。

STAGE 2

2面がスタートしたらまずヌンチャクを持っているか持っていないかが問題になる。持っていなかったら、急いで先に進んでヌンチャクをひろいにいこう。2面では棒使いや鎖使いがザコとして出てくるので、ヌンチャクが取れないと死んでしまう。

途中に上から出てくる棒使いは、上から棒でたたかれないように注意しよう。先にジャンプしてヌンチャクで攻撃して、降りてくるまで待つのがいい。

この面もボスに時間がかかるのでとにかく急ごう。

2面のボスはマッドブラザーズ。兄弟で息の合った攻撃をしかけてくる。飛びげり、バク転、宙返りと身の軽さは天下一品だ。

特に注意しなければいけないのは飛びげりの攻撃だ。ボーっと突っ立っているとくらってしまう。しゃがんでいるのが唯一の防御法だ。常にしゃがんでいて、マッドブラザーズが飛びげりで、自分を飛びこえた所を足払いで攻撃しよう。

このように、敵が自分の近くに着地した所を足払いで地道に決め手いけば時間ぎりぎりで倒せるはずだ。できるだけ急いでボスに来ていれば、なんとかノーミスでこの2面もクリアできるはずだ。

STAGE 3

スタートして右へぼーっと進んでいくと、いきなりバイクにひかれてエネルギーゲージを半分ぐらい失ってしまう。こんなことがないようにしよう。

バイクはあの熱血硬派くにおくんと同じように、ジャンプキックで乗っている敵をケリ倒せばいい。ただ、ビジランテでは敵を倒した後にバイクが炎上するので、それにまき込まれないように注意しないといけない。

バイクは右から来るとは限らない。左、つまり後ろからもくるので慎重に。

バイク野郎をクリアすると今度は再びザコが出現する。ここではザコの中に、ピストルを撃ってくる「キラージョー」が出てくるぞ。

こいつの撃つ弾は当たるとダメージが大きい。しかし、上にしか撃ってこないので、しゃがんでさえいれば大丈夫だ。ヌンチャクがあって余裕がある場合は、危険をおかして倒しにいくことはない。

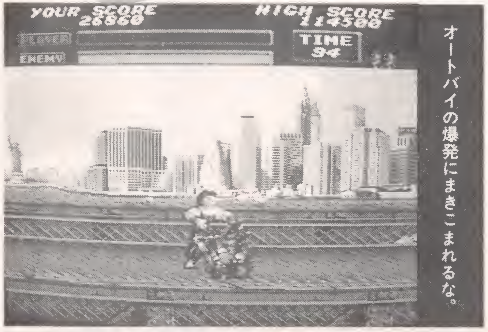
また、モヒカンの耐久力のあるザコ、「レッド・モホーク」は武器を持っていないので、しゃがんで足払いで充分倒せる。

さて、ボスのアイアン・ザ・グールは初めの鎖玉のようなものをブンブン振り回している。一発敵にダメージを与えれば、ヤツはこの武器を落としてしまう。でも、だいたい、相討ちになって、こちらのヌンチャクもなくなってしまうことが多い。相討ちにならないように、グールにダメージを与える確実な方法があったら教えて下さい。

グールは武器を失ってしまうと、今度はパンチとキックで攻撃してくる。防御もする、なかなか手強い敵だ。

ヤツを倒す楽な攻略法は、とにかくひたすらジャンプキックをすることだ。近づいたら垂直ジャンプで、ひたすらレバーは下↓上の繰り返しでキックボタンは連打だ。何がなんでもジャンプしながらケりまくっていれば、結構楽に早めに倒せるだろう。

さあ、これで一見難しそうなこのゲームもノーミスで4面までいけるぞ。



オートバイの爆発にまきこまれるな。



鉄球を振り回すアイアン・ザ・グール



ひたすらとびげりで勝負だ。



パンチで倒そうとするとケリをくらう。



ニンジャウォーリアーズ 徹底攻略

©TAITO

ATSU

ついに革命を成功させる時がきた。
全ては君の腕にかかっている。
革命軍の起死回生をかけた暗殺指令とは…
最後のボタンとは…？

タイトーからの体感ゲーム第2弾、忍者ウォーリアーズ

発売されて1ヵ月近く経つこのゲームだが、前作のダライアスのオトシゴをも上回る難度の高さにハマッている人が多いはず。(しかし、ロケバージョンはもっと難しかったんだ。)

しかし、あきらめるのはまだ早い。これから書くことをしっかり読めば、道は開けるはずだ!!

これだけは絶対覚えて欲しい

☆操作を極めろ

はっきり言って、このゲームの難度の上げ下げは、この操作にいかに慣れているかにかかっている。

特に、宙返りをいつでも、うまく使えるようにならないと話にならないので、よく練習しよう。

☆敵のパターンを覚えろ

大抵、敵はどこで何が出てくるかは決っている(ゲーム中たえず出てくるザコにも実は順番があるのだ)ので、その時、その時に合わせたうまいパターンを自分なりに作ろう。

☆手裏剣をケチるな

手裏剣は貯めておいても、次の面では絶対30発にもどっているので、おしみなく使おう。

けど、使うのはザコだけにすること。ボスにはあまり効果はないからだ。

攻略

STAGE 1

まずは小手調べの1面。

ザコをどんどんけちらして進もう。ザコは時々しゃがんで攻撃するヤツもいるので、ザコを倒す時は、いつもしゃがんで切った方がダメージを受けにくいぞ。

マシンガンアーミーには十分注意しよう。こいつは手裏剣で速攻で倒した方がベターだ。

敵を少し倒して進んでいくと、上から土蜘蛛が1匹降りてくるので、ヤツの着地地点にいないように、出現場所を覚えること。

土蜘蛛の攻略は苦無をかまえた状態でしゃがんで、奴の正面に近づくと、土蜘蛛は自分の後方へジャンプするのでそこをすかさず苦無で切りきざんであげよう。これを数回行なえば奴は死ぬぞ。

土蜘蛛はこの後にも2匹同時で襲ってくる場所がある。この時はむやみに画面をスクロールさせないで(なぜなら、ザコが出て来るのでやっかいになるから)、落ちついて1匹づつ倒そう。うまく誘導させれば2匹同時に倒せる。

さて1面のボスのくノ一だが、その前に注意しておきたいことがある。

全ての面について言えることだが、ボスと戦う前には必ず、左右からくるザコを始末してからボスと戦うことだ。

そうでないとボスだけと戦うのも大変なのに、よけいにザコがくると、余分なダメージをくらう可能性が大きいのだ(特にマシンガンかランチャーアーミーがくると悲惨)。

だから必ず周りを掃除してからボスと戦おう。

話がそれたが、とにかくくノ一の攻略だ。



①まずはくノ一の前でかまえてしゃがむ。

まずくノ一が出現する場所は決まっているので、そこまでじゃがんで苦無をかまえて進もう。すると、煙の中からくノ一が出てくるので、そのままの状態でいること。(写真1)

するとくノ一は攻撃をしてくるが、苦無で防いでいるので大丈夫。少しすると、くノ一は土蜘蛛のように自分の後方へジャンプするので、そこをすさかず攻撃しよう。(写真2)

すると、くノ一はすぐに反対側にジャンプするので、自分もすぐに反対を向いて攻撃しよう。これで数秒でくノ一はやっつけやられるはず。

もしパターンがくずれても、ダメージを受けることを怖れずに、苦無をかまえてしゃがんで近づこう。間違ってもくノ一が投げる手裏剣には当たらないようにしよう。でないと、当たると表皮がはがされるぞ。



②ジャンプした所をすかさず攻撃!!

STAGE 2

始めに犬が3匹づつ右、左で、その次に右、左、右、左の順にくるので、ダメージをくらわないように落ち着いて倒そう。

次に戦車がやってくる。この戦車は初心者には第一の壁だろう。

まず、戦車の砲撃は写真3のように、一番左端が安全地帯なので、轟音が聞こえてきたらすぐに移動して、戦車がくるまでそこにいること。

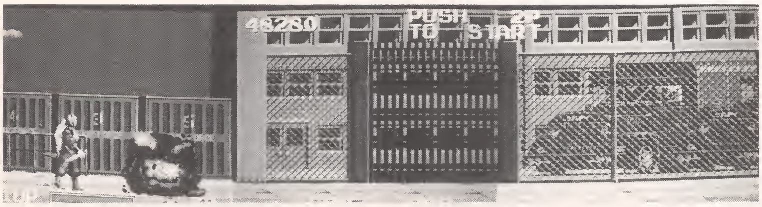
戦車がきたら、ジャンプして手裏剣を投げて敵兵に当てて倒そう。戦車が近づいてきたら、宙返りで反対側に回りこめばよい。もしその時、敵兵が倒れていないのなら、さっきと同じことを繰り返せばOKだ。

戦車を超えると、次に大勢のザコとマシンガンアーミーがやってくるので、戦車を倒したら、すぐ一番前に進んで出現と同時に倒そう。

あと、この面からはザコなどは、しゃがまずに立って倒すこと。なぜなら、しゃがむとザコは飛びげりでかかってくるからだ(しゃがんで攻撃するヤツもいる)。だから、できるだけしゃがまないようにしよう。

次に出てくる火炎忍者は追いつめられないように戦うこと。炎には絶対当たってはいけない。あと、こいつに手裏剣を使うとワープすることが多いので、苦無で戦うこと。

この後に土蜘蛛が2匹出て



③左端にいれば当たらないぞ。



④戦車を倒したら怖がらず、前で戦おう。



⑤火炎忍者は炎をうまく見切れ!!



⑥この面は上を登っていくと楽。



⑦シャドーマンは一人づつ倒していこう。



⑧シャドーマンを1人残して進んでいこう。

くるので、1匹づつ相手をすること。

ボスは再び戦車だ。前の戦車と同じ方法を使えば楽勝だが、手裏剣がない場合はひたすら逃げまくろう。ある程度時間が経てば、戦車は自然に帰っていく。

STAGE 3

ノリのいいBGMで進む面だが、ここからが地獄と言ってもおかしくない。難しくなっているので気合を入れてプレイして欲しい。

まず始めに、ランチャーアーミーが出てくるので弾を発射する前に倒し、ザコをけちらしてどんどん進もう。始めの狭い通路を過ぎたら、上からムササビが6匹飛んでくる。こいつは進みながらだと、絶対ダメージをくらうので、現われたら一度止まって倒すようにすると、ダメージをくらわないぞ。

ムササビを倒したら画面前方に移動して、すぐに階段を上がって上に行くこと。

別に下をそのまま進んでもかまわないが、上だとマシンガンアーミープラスランチャーアーミーの攻撃があり、下だと耐久力のあるマシンガンアーミープラス土蜘蛛2匹とザコが待っている。このことから考えると、上に行った方が断然トク。

下に降りたら、次はシャドーマンが3人出てくる。3人まとめて出すとパニックになるので、一人ずつ料理すること。シャドーマンは自分のマネをするので、動きにまどわされないようにしよう。

しゃがんで苦無をかまえていると、奴が同じ姿勢で近づいて来るので、来たら宙返りして奴の後ろに回りこんで切れば勝てる。手裏剣に余裕があれば、奴の出現と同時に手裏剣を投げ続けていればもっと楽に勝てるぞ。

2回目の階段も上から行った方が楽。下を行くとくノ一2人を相手にしなければいけないが、上からだと1人だけだからだ。

さて、この面のボスは、このゲーム最強ともいえるキャラ、アイアンアーム。

とにかくパターンは1つ。間合いをうまく取って、鉄球がもどったら宙返りで懐へもぐりこんで、1発当てたらすぐに宙返りで逃げる。これしかない。

結局は、レバーさばきがものを言うので、これは個人で練習してもらう他にない。慣れればノーダメージも夢じゃない。

STAGE 4

1回目の戦車までが勝負といえる面。とにかくザコが鬼のように強いので、先手をとって早め早めに敵を倒すことを心がけよう。

始まると、すぐ先にシャドーマンが2人いるので、まず1人を倒す。次に2人目だが、この2人目のシャドーマンを殺さずに逃げよう。

なぜかと言うと中ボスを画面上に出していると他の敵が出てこなくなるのだ（場合による）。これを利用して少しでも面クリアまでの距離をかせぐ訳だ。他の面でも応用がきくが、特にこの面は非常に役に立つぞ。

シャドーマンが逃げてしまったら、画面前方にマシンガンアーミーが2回くるので、速攻で倒さないとつらくなるぞ。

このすぐ後に戦車がやってくるので、手裏剣はできるだけ残しておいて欲しい。

まず1回目の戦車だが、この戦車は2面の時のパターンで倒そうとすると、前から飛んでくるムササビにダメージをくらって、戦車の所までは飛ばされて自分が死んでしまう恐れがあるので、画面をあまりスクロールさせないで倒そう。

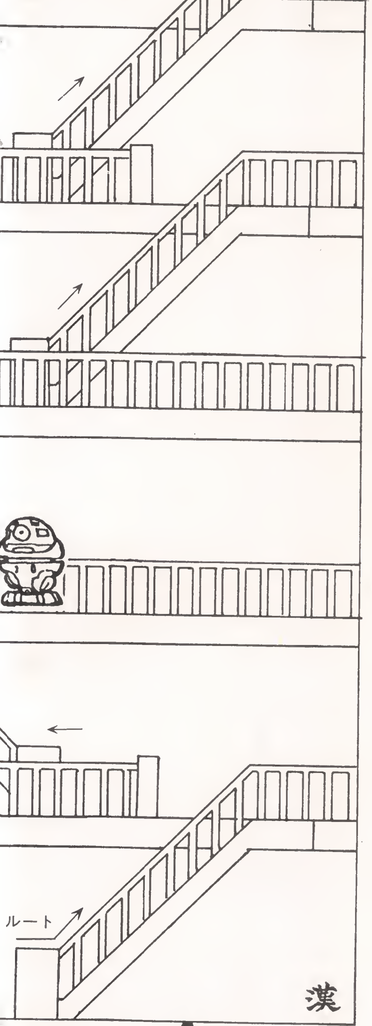
手裏剣に余裕がない場合は逃げまくってもいいが、かなりのタイムロスを覚悟しなければならない。

この戦車をクリアした時にライフが半分以上あればクリアは見えたと言ってもいい。もしライフが少ない場合は慎重にプレイしよう。

―手紙待ってます―

ページ数の関係もあって、細かい部分を書けなかったので、わからない部分があったとしたら…。編集部に手紙でも送って欲しい。機会を見つけて誌上で取り上げるつもりだ。最後のスイッチの謎を解くのは君だ!!





ボスは再び戦車なので、攻略は同じ。

とにかく、前半がすべての面なので、よく研究して自分なりのパターンを作ることがベストだ。

STAGE 5

下水道の中を進んでいく面で、しゃがんでいく所がかなり多いので、タイムオーバーにならないように気をつけていこう。

始まるとまず土蜘蛛が1匹出てくる。これは問題がないだろう。ザコのかわりにこの面は犬が沢山出てくる。この面の犬は飛びかかってこないので、安心してしゃがんで倒せるぞ。

少し進んでいくと上に止まっていたコウモリが襲いかかってくる。コウモリはジグザグに飛びながら自分に向かってくるので、うまくタイミングをあわせて倒していこう。

コウモリと犬、ザコの混合攻撃はかなりつらい。この時は慌てずに、下の敵を先に倒してからコウモリをやっつけること。そうしないと余計なダメージをくらうことが多いぞ。

次に、下に土蜘蛛が2匹潜っているので、出合いがしらに体当たりをくらわないように注意すること。土蜘蛛は少し頭を出しているので位置はわかるはずだ。

その次のせまい通路を抜けると、くノ一が出てくるのでこの通路はできるだけ前の方で進むようにすること。そうしないと、自分は狭い通路で身動きがとれないので、くノ一につけ上がられてしまう。

次のせまい通路を通る時にシャドーマンが出てくる。さすがに狭い通路の中での戦いは絶対に不利なので、出現したら後ろにさがって、いったん広い場所に出て戦わなくてはいけない。

その後は、くノ一、シャドーマンと交互にくるので、できるだけダメージをくらわないようにすること。

ボスはアイアンアームと土蜘蛛。

まず土蜘蛛を先にかたづけてから、アイアンアームにとりかかろう。

とにかく、この面は全面中、一番タイムが足りなくなるので、早めに切り抜けることが大切だ。

STAGE 6

さあ、いよいよクライマックスだ。この面は迷路のように入りくんだ建物の中で戦うので、正しい道を進まないとタイムオーバーになってしまう。別にマップを載せておくので、それで正しい道順を覚えて欲しい。

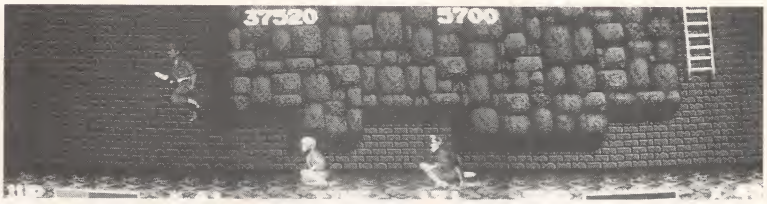
この面の攻略だが、この面はほとんどの敵が今までの中ボス、大ボスの集大成となっている。だが、実はそれらを上まわる史上最強の敵がいるのだ。

それはロボット3SVO。

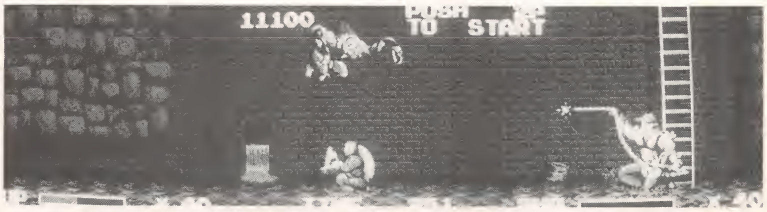
こいつの出すレーザーは絶大な破壊力を持っているので絶対にレーザーに当たらないようにしよう。

こいつ自体には当たり判定はないので、うまくレーザーをよけ、当たり判定がないことを利用して重なって攻撃すると速く倒せるぞ。

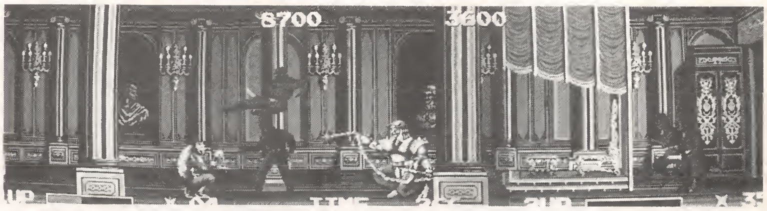
しかし、こいつが出てくる時は大抵、何らかのボスと戦



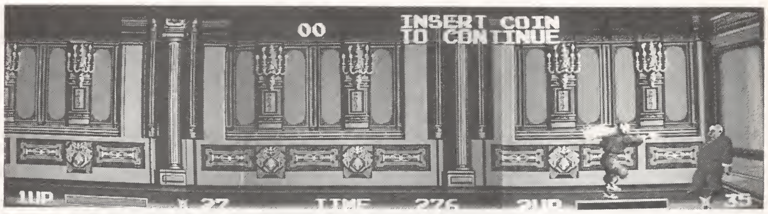
⑨ せまい通路での戦いは避けて1回広い所に出ること



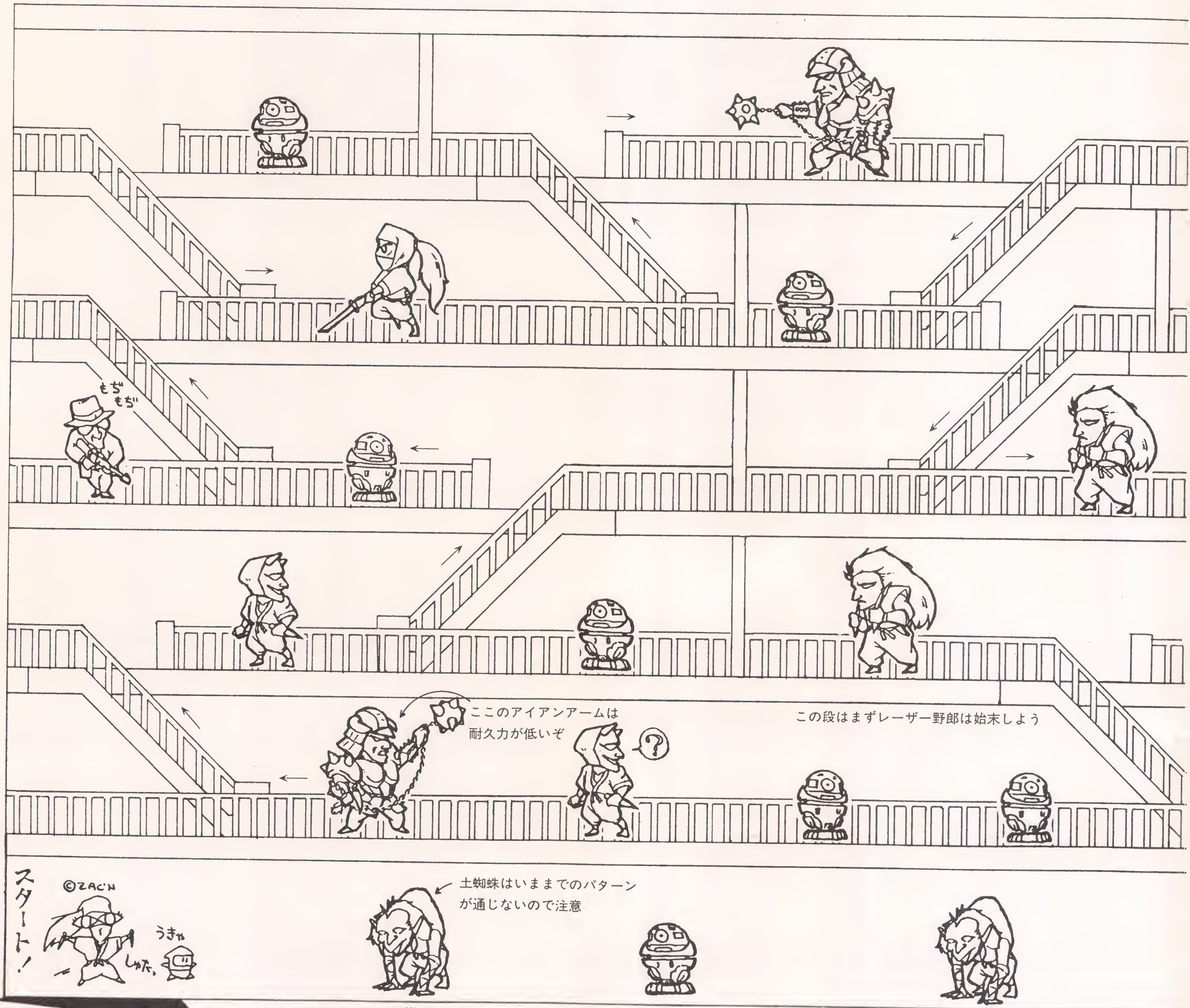
⑩ 5面ラスト。初めに土蜘蛛を倒してからアイアンアームを攻撃しよう。



⑪ 最後の超難関地帯。とにかく気合で抜けろ!!



⑫ ついに革命を成功させる日が…。この後のエンディングは自分で見てくれ。



ニンジャ ウォーリアーズ

っているので、そうもうまくいかないのが現実。

この場合、3SVOのみ出てきているのなら問題はないが、3SVO以外の敵もいる場合は、3SVOの出すレーザーだけに最大限に注意をはらい、宙返りの連続で階段目指して速攻で逃げよう。階段を登ってしまえば敵の攻撃をうけなくなるので安心だ。

この面は、とにかくこの方法で正しいルートを突っ走ってバングラーまでタイムを貯めておかないと、1・コ・イ・ンではまずクリア不可能だろう。

しいて言えば、3SVO以外倒さなくては厄介な敵といえば、アイアンアームと耐久力のあるザコぐらいなので、他の敵はできるだけ前述の方法で逃げよう。(アイアンアームとの混合攻撃のある場所の場合は、3SVO↓他の敵↓アイアンアームの順で倒すと楽。

さて、最後の入口手前のアイアンアームを倒したら、いよいよ最終防衛線に入る。

ここは巨大なアイアンアーム1人を倒せばいいのだが、左右からザコがわいて出てくるので、アイアンアームを倒すのがとても辛く、時間がとてもかかってしまう。

ここの攻略ははっきり言ってほとんど無い。ザコを倒している合い間にタイミングを見はからって、アイアンアームに攻撃を与えるしかないのではないのでは? (何かよい方法を思いついた人、編集部までご一報を)

この地獄を抜けたらあとはバングラーを倒すのみ。じっくりエンディングを見て欲しい。(コンティニューしても一見の価値あり。音楽がとてもいいぞ。)

超マニア向け講座⑥

いまさらグラディウスの会 **ああるじいぶう**

グラディウス

3周目以降の『復活パターン』その4

今回は前号で説明した、4面（装備＝0）の復活の続きです。前回は4面の最初、入口とやりましたので、いよいよ4面の最難関（ハマリ場所）の説明に入ります。

4面

③最難関（ハマリ場所）

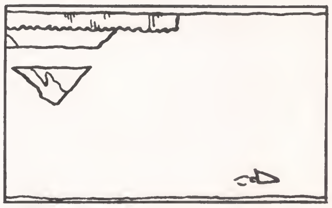
このゲームの中で一番難しい場所です。私も未だにこの場所は開眼できていません。

図のようにやってみて下さいとしか私はアドバイスできません（これ以外のパターンは無いと思われます）。

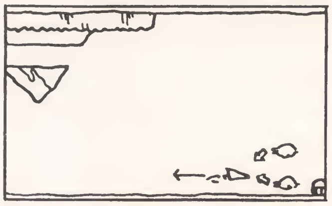
ポイントはというと…

①Y座標は地面スレスレ（砲台を撃てる所）であること。

②はじめに出来るだけ前に出



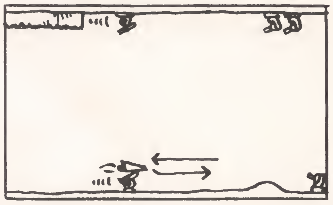
図—1　Y座標を合わせる



図—2　ザコは後ろに下がりながら撃つ



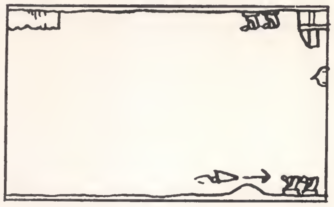
図—3　ザコは後ろに下がりながら撃つ



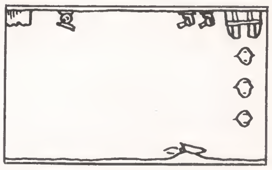
図—4　腹で移動砲台を撃つ



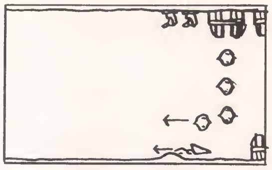
図—5　限界の1番下まで行く。砲台を撃つ



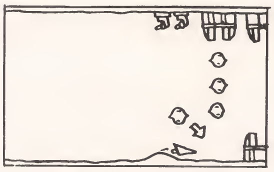
図—6　ずっと連射。思いっきり右へ



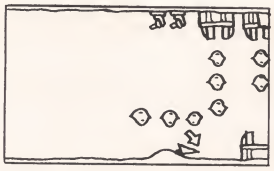
図—7　あまり前へ行きすぎるとハッチのザコの出す弾にあたるよ。



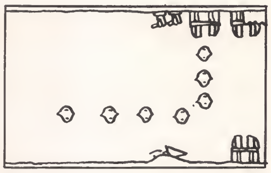
図—8　一度、思いっきり左へ



図—9

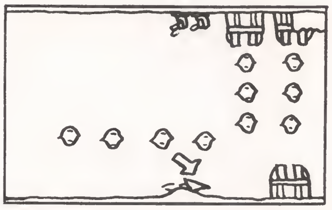


図—10

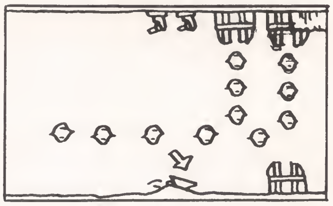


図—11

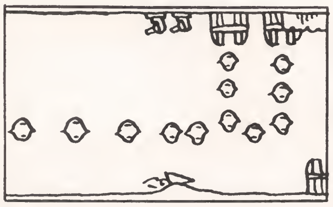
ちょっとずつ左へ（9or10回引く）



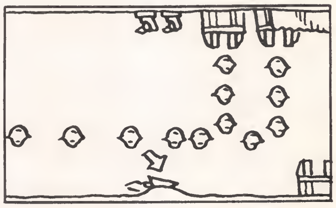
図—12



図—13　ハッチ壊れる

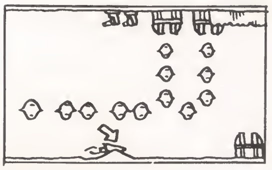


図—14

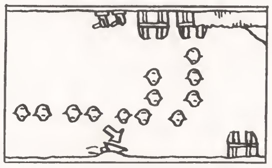


図—15

撃たれた弾は自機の鼻先をかすめるようにしてよける。

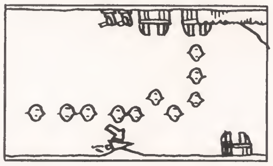


図—16

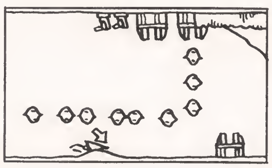


図—17

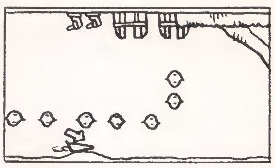
撃たれたら、引くを繰り返す。



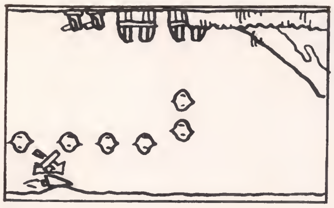
図—18



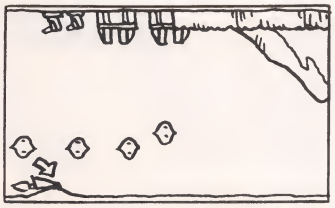
図—19



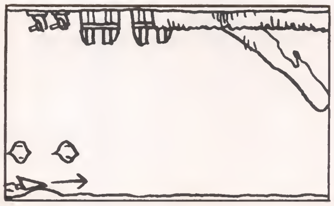
図—20　ハッチ壊れる



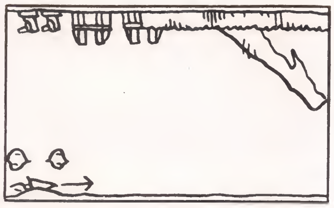
図―21



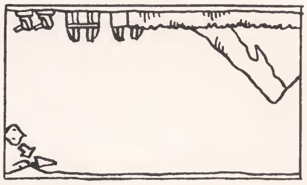
図―22　9回引いて一番左へ（弾もよける）。10回がベスト。



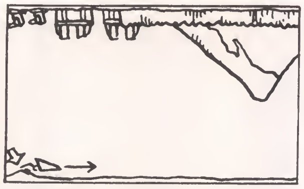
図―23　ちょっと間をあけて右へ。



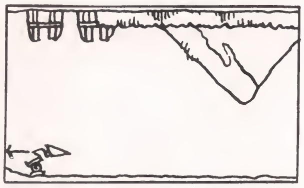
図―24



図―25



図―26



図―27　移動砲台を撃つ。

ること。

③1回目の左への引きはあまり引かない。

④ちょっとずつ移動して、敵の弾は自機の鼻先をかすめること。

⑤一番左まで行ったときに、画面上に敵が2匹しか残っていなければいい。

この位のポイントを押さえれば、抜ける確率は上がるでしょう。ハッチを早めに壊さないと困るので、連射は欠かさないこと。

○中途半端な装備の場合

④2面のザブ抜けからノーミスで来ているならば、3速＋ミサイル＋レーザー＋オプション3の装備であるから安全のために4面のはじめで、バリアを付ける。そして、バリアをスタンバる。逆火山の前でバリアを張り替えて逆火山を抜く。完全装備の時と同様でいける。

⑤3面の最後を1速＋レーザーで抜けた場合、4―①で3速＋オプション1＋ミサイルにする。②のハッチ群では、はじめに上のハッチをレーザーで壊せば楽勝。③はさすがに難しいが、上のハッチ→下のハッチと壊して、上へ逃げるのがよい。自分で研究してみて下さい。

場合、2速＋ミサイル＋オプション1の装備であるが、②では同様にすればいい。③では少しアレンジして、下のハッチはミサイルで壊してみるといい。これも自分なりにパターンを作って下さいね。

☆4面前半のポイント

逆火山の最難関は、やはりハマリ場所。ここの引きは唯（ただ）左へ少しずつ引く方法と左へ引いたら少し右へ行くというのを繰り返す方法の2通りあります。後者の方が距離を稼ぐことができるので慣れればベストな方法だと思います。

○最後に

「復活は慣れ」です。地道に経験値を上げましょう。

単にパターンの一例を提起しているだけに過ぎないので読者の皆さんが自分なりのパターンを作っていけばいいのです。ここに書いてあるパターンに固執するのはよくないですよ。

『チェルノブ』

by FISCHER

CHELNOV

今回は後半面の攻略だ。
一気に最終面クリアへ
GO、GO、GO!!

後半ステージの攻略

基本的な事や前半面の攻略は前号で紹介した訳ですが、慣れない3つボタンの操作で(実際3つのボタンを常に忙しく使い分けていかないと辛い)難しいと感じている人も多いでしょう。

何回もプレイして操作に慣れてくると結構簡単に5面ぐらいまで来れるんですが、そこから先はさすがに難しくハマッている人も多いと思います。という訳で今回は前回の補足も含めて後半5〜7面を中心に説明していきましょう。

まずは前半のおさらい

1面

特に何も言う事は無いでしょう。光子力光線で行き、ボスは火を吐く前に速攻で倒しましょう。この面が終わった所で6万点以上あれば合格です。

2面

この面からD-Fe(盾を持った奴)が出て来ます。こいつは正面からだと倒せない様に見えますが、坂道などでは無理に飛び越さなくても正面から撃って倒せます。つまり高さが少しでもずれていればいいのです。前半は光線で行き、後半は部屋内でむちに変えましょう。ボスのドグウもむちなら楽勝です。

3面

中盤の室内で赤城山ミサイルにチェンジしましょう。中ボスのソドム(竜)は自分が飛び越す時のタイミングをパターン化してしまう事。特に左から右にジャンプする時のタイミングが重要。後半の中ヘリが出て来る所で武器をミサイルから光線に変え、大ボスのBIGHELIに思いっ切り撃ち込んで倒そう。このヘリに対してはあまり離れて戦わない方が良い。真下に居るぐらいの方が3方向弾がよけやすいぞ。

4面

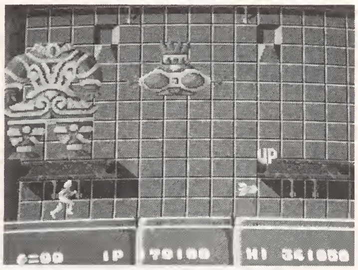
中盤で赤城山ミサイルにしましょう。中ボスのソーダー8を楽に倒す為です。ソーダー8はチェルノブとx軸が合うと火炎を吐いてくるのでx軸が合う直前にジャンプしてかわしましょう。1回目の火炎は画面左端でスクロールに押される寸前に飛べば当たらずにそのままミサイルで倒せるでしょう。(写真参照)



4面中ボス。このタイミングでジャンプすれば1回目の火炎をかわせるぞ。

部屋内に入ると落ちて下に行く道と上に分かれていますが、ここは1面と違って上を行った方が点数が稼げます。但しヌビーサ(火炎放射器ザコ)がいるので金貨を取りに行って火炎にやられない様に。

ボスのメカドグウは、基本的にミサイルで戦った方が楽です。頭が突っ込んで来たら左端でジャンプしてよけ、胴体が左の台の上に来るまで引きつけます。台にのったら、その下をくぐって右に逃げ、右からミサイルを当てていれば勝てるでしょう。ここで光線やブーメラン等の装備の場合でも、ボスの胴体を左の台まで引き付けて下をくぐるという事が分かっていればそれ程難しくはないと思います。



4面ボス、メカドグウ。本体を誘導して下をくぐり抜けよう。

5面

ミサイルを持っている場合、始まってすぐに光輪を取りましょう。この面は手が多いし、後半にハンマー地帯があるのでミサイルで行ったら殆ど勝ち目はありません。だから使える武器としては連射・射程の優れている光線や光輪などでしょう。点数を稼ぎたい人は分銅で手を全て壊して行きましょう。但し分銅の場合、破壊力は絶大ですが、すぐ弾切れを起こすので、敵の出現場所を覚えて1発ずつ無駄なく撃たないとすぐに敵にやられてしまいます。使いこなすのが難しいので上級者向きの武器と言えるかもしれません。

前半の坂道から下りの道の手のたくさんある所は、前後からヌビーサやD-Feが出てくるので適当にやっていると結構難しいはずです。

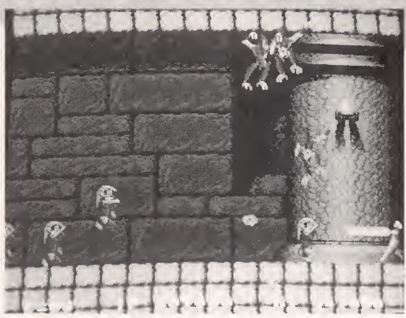
ここは光輪で、ジャンプをせずにひたすら連射して手を壊しつつ、後ろから来るヌビーサやD-Feを素早く振り向いて倒しましょう。最初の手を壊す時すでに前の方にいないと、いくら連射してもだんだんスクロールに押されて後ろからの敵に当たってしまうので、撃ち負けない様に注意して下さい。柱にザルとザルザが居て、後ろからヌビーサがたくさん出て来る所では右端で左を向いて撃っていれば絶対安全です。ここを抜けるとハンマー地帯です。初めは何が何だか分からない場所でしたが、要は支えの棒を壊して、上から落ちて来るハンマーに当たらずにダッシュして走り抜けてしまえばいいのです。

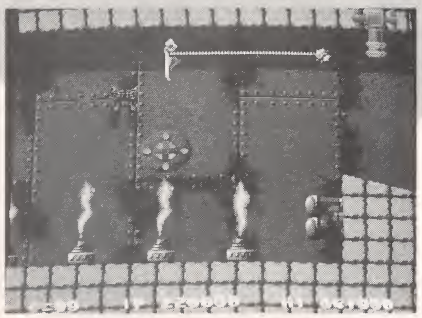
部屋内部に入るとゲソ(浮き石)がありますが、これは壊さない様にうまく足場に使って下さい。ちなみにこのゲソは踏みつぶしの技だと6回で壊れます。

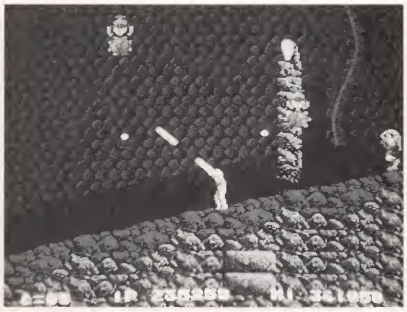
部屋を抜けて少し登り坂になっている所はこの面最大の

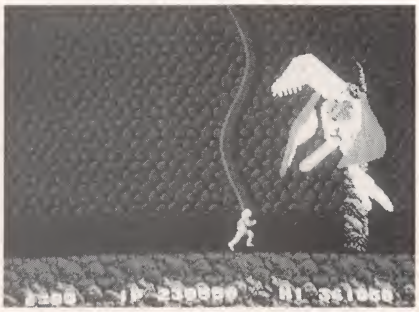
ヤマ場。パワーアップアイテムを持っている筈のザコヘリが砲台を付けて弾を撃って来る上に前後からヌビーサが来るのでかなり難しい場所と言えます。この面のボスで死ぬとここに戻されるので、ここは敵の出現パターンを全て覚えてはまらない様にしなくてはいけません。

詳しく説明すると（復活の場合）まずⒿを取り右上のザコヘリを撃つ→ジャンプして左上のザコヘリを撃ち→右下のヌビーサ・ザコヘリを撃つ→左下・左上・左下の順で敵を撃ち→右上・左上・左下の敵を殺し→5本の手の上へジャンプ。という感じですが、文章にしても分かりにくいと思うので何回もやって自分のものにして下さい。とにかく敵の出現場所を覚えてしまう事と、むやみにジャンプしない事が大切です。


5面前半。ここは右はじにいて撃っているだけ。


この足場を壊してしまうと大変。


5面後半のハマり地帯。


5面ボス。心臓を狙って1発ずつ当ててあげよう。

ではボスの方に話を進めましょう。こいつは耐久力は20発ですが、8発ダメージを受けるごとに突っ込んで来ます。ではどうやって倒すかと言うと、まず素早く動いて恐竜の首を誘導しつつ、1発ずつ弾を当てて8発目を撃つと同時にジャンプして恐竜の突進をかわします。1回画面外に消えて又下から出て来るのですが、この時自分が右寄りにいると恐竜は左側に出て来てしまうので、そうなると多少やりにくくなってしまうので注意しましょう。2回目の突進をかわして3回目は、もう1発ずつ当てる必要はないので一気に倒してしまいましょう。

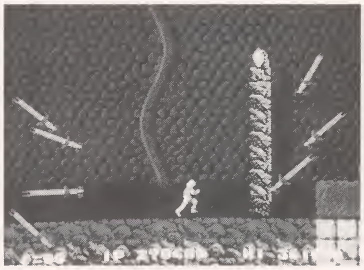
6面 最新機械生物部との戦い

最初の部屋の天井に張り付いている金色の6角形の敵は自分とY軸が合うと落ちて来るので（只それだけの奴）光線等で落ちる前に壊してしまいましょう。

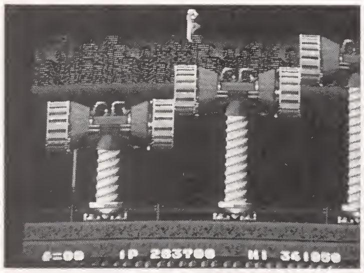
その後に炎の海を渡る所ではゲソと三葉虫をうまく足場にしてタイミング良く渡っていかなくてはなりません。ジャンプがないとかなり辛いので持っていない時は最初に出てくるジャンプを必ず逃がさない様にしましょう。また三葉虫を殺しすぎると足場が無くなって落っこちてしまいますよ。ここも自分なりにパターン化してしまった方がいいでしょう。


6面前半の火の海。三葉虫も足場に利用しないと渡るのは無理。

渡り終えてホッとしているのもつかの間、左右からミミズが大量に湧いて来ます。ミミズは弾を当てれば回り出しますが、この時はもう死んでいるので触れても大丈夫です。しばらくこのミミズとヌビーサの混合地帯から部屋内部のぶらさがり剣山地帯、又後半のミミズ、ヌビーサ地帯へと展開していきますが電撃むちを使って行けば（途中に出る）それ程苦労する事はないと思います。このミミズ地帯は実際、電撃むち以外の武器だとパターン化するのが結構難しいので、気合でクリアしていくしかないでしょう。

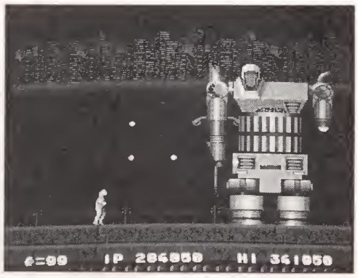

寒いよ〜。でもむちなら楽勝のミミズ地帯。

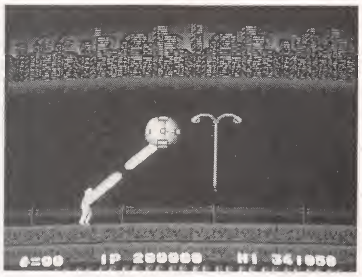
外に出るとハンマー地帯ですが、実はハンマーはジャンプが有れば写真の様に上を飛び跳ねて行く事が可能なのです。（しかしあまり使う必要もない技でしょう。）


ジャンプがあれば、ホラこの通り。

ボスのロボットは合体・分離をくり返しつつ、合体している時に弾を吐いて来ます。合体している時はいくら撃ってもダメージを与えられないのでこの時は弾をよけなくてはいけません。一定時間たつと分離して、弱点の核（？）だけになるのでこいつに撃ち込んで倒します。

倒し方としては、まず始まった時に写真の位置でラインを合わせして本体が分離するまで待って、分離したら思いっ切り撃って倒しますが、途中で1発だけ弾を撃ってくるので、それだけはかわして下さい。ミサイルやむちを持っていなければ簡単に倒せるボスです。


6面ボス。まずはこの位置で弾をかわして……。

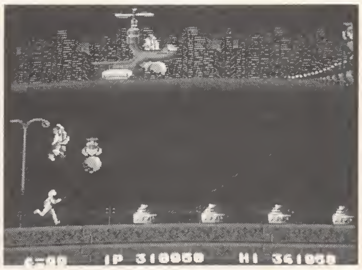

弱点に撃ち込め!! ミサイルだときついかもね。

ニューヨーク決戦

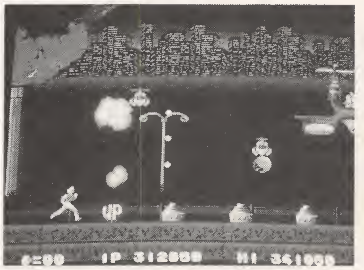
いよいよ最終面。さすがに敵の攻撃がきびしいのですが、出現パターンさえつかんでおけば何とかなるものです。

前半の道路地帯は最初に後ろから中型ヘリと砲頭ザコ×2が来る。出る前から狙い撃ちしよう。道が平担になった所では、空中に中型ヘリと3発砲頭のザコヘリ（もはやザコではない）の混合攻撃で難

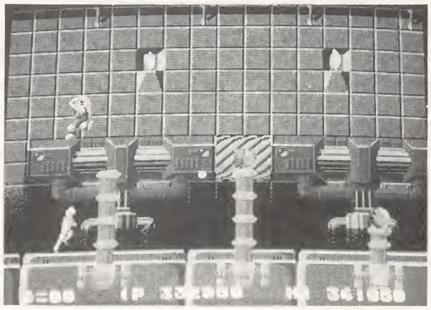
CHELNOV



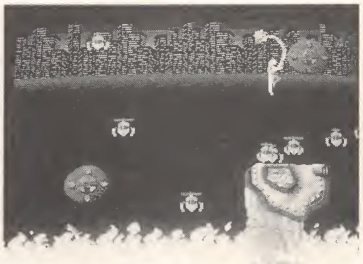
7面前半。発狂地帯。君の腕が試される。



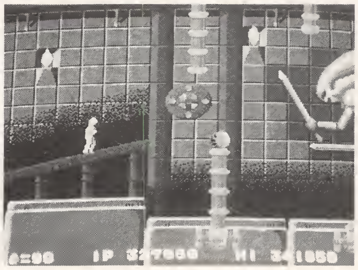
ザコのくせに3発も弾を出すな!!



ここは上の段に円高があるが、上に行ってしまうと下からの弾が鬼なので、安全に下ルートで行こう。



7面中盤の火の海。恐竜の頭を利用すべし。6面よりは簡単。



このゲゾは罠だ。乗った所で意味がない。下に降りてカベを壊しまくろう。

度も相当なものですが、攻略と言ってもとにかく場所を覚えて出現と同時に倒してもらうしかないでしょう。使える武器はやはり射程力のある光線・光輪がベスト。ミサイルは敵の数が多過ぎるのでおすすめできません。

その後、火の海に来ますがここは6面同様道がないので2面の中ボスを利用して行くしかありません。たくさんいるザコヘリを倒しながら中ボスと一緒に動いていれば渡るのはそれ程難しくありません。但し画面左端にいる時は左からザコヘリが出てくるので左を向いて撃っている事。ちなみにこの2面の中ボスは、ここでは分銅を使えば仮面を取ることが出来ます。1万点を狙うなら分銅を使いましょう。

部屋内に入ると砲台付きのカベが多く出たり、ハンマーと混合して出現したりしますが、むちを使っていけば何とかなると思います。

外に出るとハンマーが連続して出現します。但し最後のハンマーは2つぴったりくっついて居るので、1つめを壊してダッシュして飛び込むすき間が1キャラ分しかないのでうまくやらないとぶつかってしまいますよ。

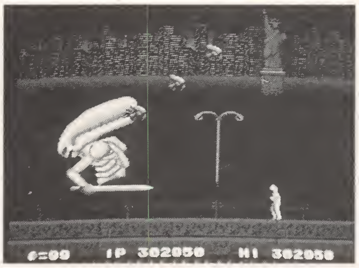
いよいよ最後のボス、エイリアンとの決戦です。こいつはミサイルで戦うのが一番楽です。他の武器で倒すのは難しいでしょう。一定のダメージを与えるとエイリアンは後ろに下がって行くか、前に突っ込んでいくかのどちらかの動きをしますが、前に突っ込まれていきなり体当りしてやられてしまう人が多いでしょう。

ではどうやるのかと言うとエイリアンを常に後ろに下がらせる様にしてしまえばいいのです。つまりエイリアンは一定のダメージを受けきった時、画面左側に居ると後ろに下がり、右寄りにいると前に突っ込んで来てしまうのです。だからある程度ダメージを与えたら弾を撃たずに、できるだけ引き付けてからとどめの1発を当てればいいのです。これをくり返せば簡単に勝てるハズです。

自由の女神の画面に切り変わったらすぐ後ろにジャンプしましょう。いきなり剣に当てられる事があります。足場が悪いので慎重に、落ちたら当然死んでしまいます。何とかこのエイリアンを倒せば感動のエンディングが君を待っている。ごくろうさまでした。



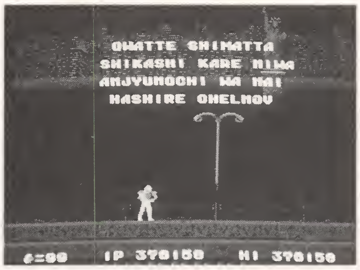
う〜寒いなあ。絶妙のタイミングが必要（実は見た目より簡単なのです）。



7面ボス。後ろに回ると子供を吐いて来ます。



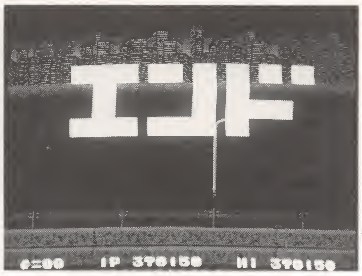
自由の女神上で戦いもいよいよ大詰め。



遂にエイリアンを倒した。しかし、この後彼を待っているものは……。確かに安住の地は無い!!



自分の紹介もしてくれるとは、なかなか。



何で殺されちゃうんだよ〜〜〜!!

おまけ 点稼ぎについて

もうクリアが簡単に出来る様になったら、点稼ぎに挑戦してはどうかな？ このゲームは敵の出現する数が決まっているので、おのずと究極のスコアが見えてくる。問題はどこで残機をつぶしてかせぐかという事だが、4面のボスで自殺するのが一番効率がいい。倒した瞬間にボスに突っ込めばいいのだがタイミングが鬼の様に難しい。でも成功すれば2万点入る。あとは敵や円高ドル安を逃さぬ様にして分銅でいくパターンを作ってしまえば49万点ぐらいは可能となるでしょう。がんばってみて下さい。

（FISCHER）

1000万点への道

前編(1~5面)

究極タイガー　究極の攻略

GOD鈴木&SPY大和

**みなさん究極タイガーはどれ位までいきましたか?1周目でハマッている人も多いのでは?
今からでも遅くない。ぜひこの記事を参考にして、ゲームセンターでトライして下さい。**

ハマリからの脱出

究極のタイガーは、シューティングゲームの中では難易度の高い方で、1周目でハマッていてもおかしくはないゲームです。

しかし、パターンによるところも多く、パターンさえ知っていれば実は簡単、という場所も多いのです。

例えば、死ぬとハマッてしまい、仕方がなくボンバーを3個使って強引に抜けていく場合もありますが、実はそんな所は全10面中、2、3カ所位しかないのです。

ほとんどの場所は、パターンさえ完璧にマスターしていれば、一発で立ち直せる所ばかりで、いわゆるズルズルパターン(復活して、ちょっと進んでは死に、を繰り返すこと)にはならないゲームなのです。もっとも、そこまで極めるにはかなりの修練が必要ですが…。

又、いかに復活パターンが完璧であっても、結局はできるだけ死なない事が重要であり、せめて1周目は5面位ノーミスで消す事を目標として下さい。

1面

いきなり難しくて閉口してしまった人も多いのでは。しかし、この面にはこのゲームのほとんどの基本がつまっています。

究極タイガーの敵弾は非常に正確で速い為、敵弾をいちいち見切って臨機応変にスイスイとよけていくなんて、ほとんど不可能です。

逆に言えば、これだけ正確に自機を狙ってくるのだから動いていればあたらない、という考え方もできる訳です。

だから、よほど敵のパターンを知り尽くしていないかぎり、前に出ない事。画面の下の方にいて、左右どちらか一方向に動き、画面の端近くまできたら、敵弾を確認してから反対方向に動き出す、というパターンです。(いわゆる「切り返し」ですね。)

又、この敵が出てくる時、自機は左側にいた方がいいか右側にいた方がいいか、という考え方も当然あるから、色々試し、切り返しをパターン化して下さい。

それと例えば、左側から真ん中まできたら、再び左側に切り返し、右側をあまり見せない様にやる、という場合もある訳で、時には「逃げ」に走る事も必要だ、という事も覚えていて下さい。

さて、1面で3個目の輸送ヘリが色カプセルを持っていますが、戦車を左右に切り返し、倒しながら、なおかつ青カプセルを取るのがうまくいかない、という経験を多くの人がしているでしょう。

結論を言ってしまうと、うまく取れるように切り返しを調節して下さい、パターン化して下さい、という事です。

このゲームでカラーボールがうまく取れるか否かは、時には生死にかかわる事だし、パターン化する事も可能だから、できるだけパターン化して下さい。

このゲームで1周目をクリアし、2周目以後まで行けた人は、初めあれほど速く見えた1周目の弾がこんどは遅く見え、ビックリしたと思います。

結局は回数を重ね、経験値を上げていくことが何よりも重要であり、習うより慣れろ、なのです。

2、3回プレイして上手になる人なんて世の中にはいない訳だし、どんなに上手な人でも、その陰には大変な努力があるものなのです。

1面のボスですが、左側なら左側で切り返し、反対側のザコ戦車を見せないこと。動いていればボスの弾にはあたりません。

そしてボスが一番下まで来る頃を見はからってボンバーを使い、撃ち込んで下さい。

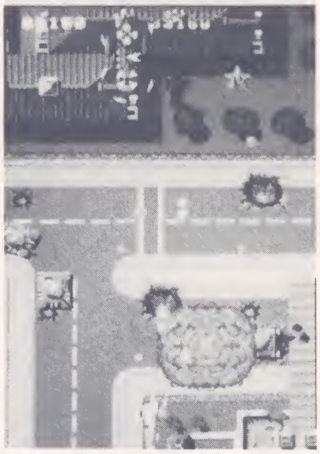
1周目の1面については以上のことをよく覚えておいて下さい。

2周目以後ですが、2列のザコ戦車がまず手強い。左右からザコ戦車が出てきて、輸送ヘリが重なる場所もかなりつらいし、これらの場所での切り返しの失敗は死を意味します。

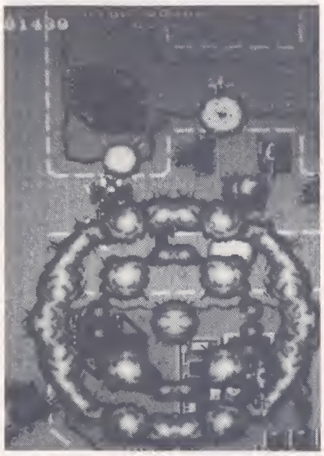
2周目以後は、若い面ほど簡単、という考え方は通じません。1面から10面まで全部難しい、と思って下さい。

マップの1-A、1-Bでは、たとえフル装備でもボンバーを使うことおすすめします。

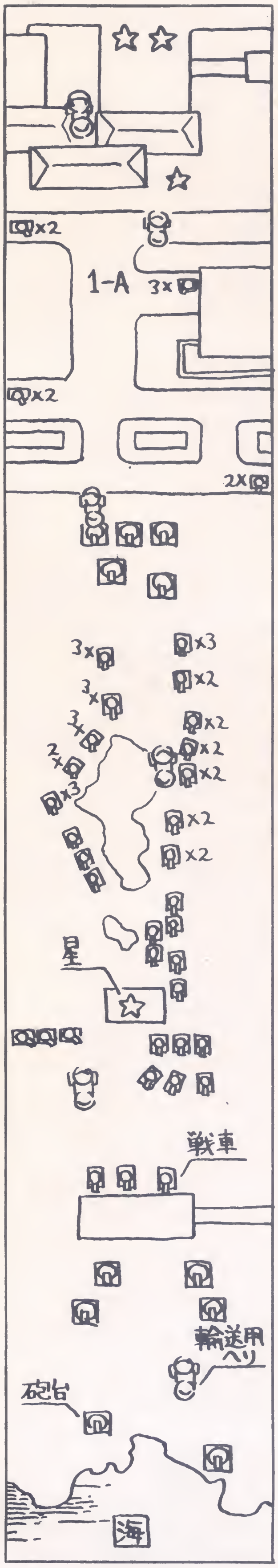
ボスの復活パターンは図1



輸送用ヘリを速攻で倒し、左の戦車からやればボンバーなしでも。



1面とはいえ、2周目以後は安全策で。



START

1-C～1-Hを参考にして下さい（切り返し命）。

2面

まず1周目の2面から。

超巨大戦艦の前半でオタケビが2個出てきますが、これは速攻命。

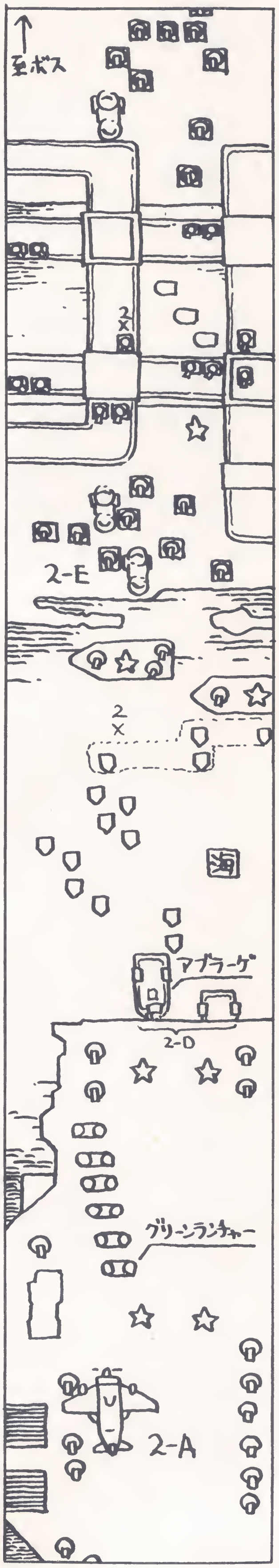
超巨大戦艦の直前のザコボートを速攻でまず壊し、おもいっきり連射してオタケビを倒して下さい。ザコヘリが出てくる頃に倒せるはずです。

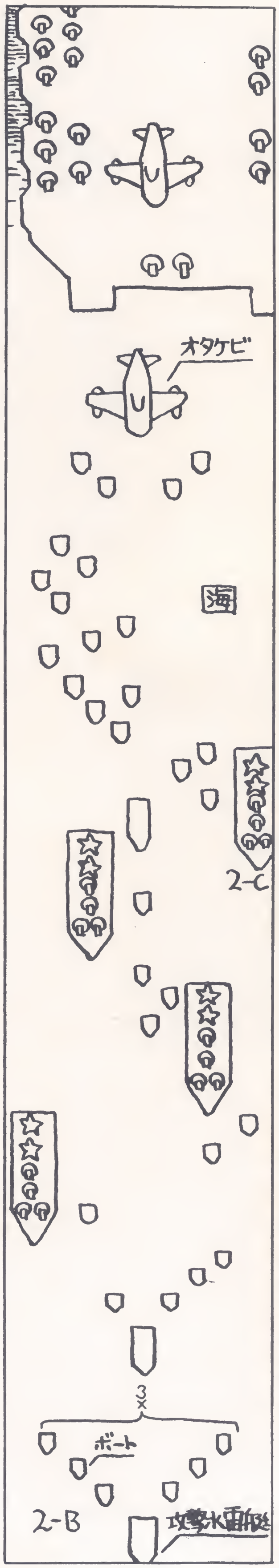
2個目のオタケビも速攻で倒せますが、問題はその次の長距離爆撃機です。

これに手こずると、ザコヘリはつけ上がるわ、グリーンランチャーは出てくるわ、砲台は撃ちもらすわ、でパニックになります。

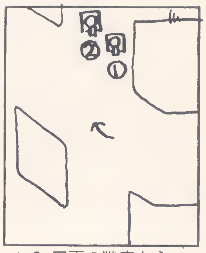
たとえフル装備でも、ボンバーを使って速攻で倒して下さい（マップ2-A）。この時、2周目以後は、右側の砲台を見せない方がいいかもしれませんね。

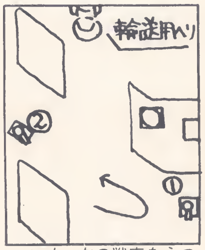
ちなみに、この面からグリーンランチャーが出てきますが、実はこいつは上に重なる



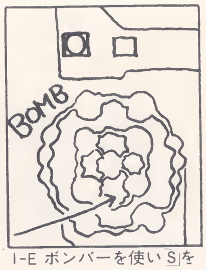


START

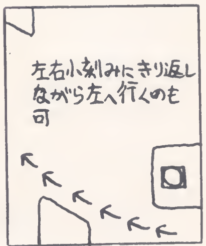

1-C 正面の戦車をうつ



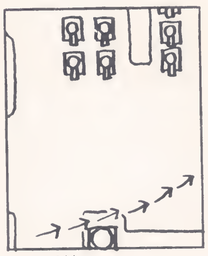
1-D 右、左の戦車をうつ

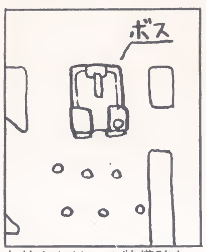


1-E ボンバーを使い S を取る

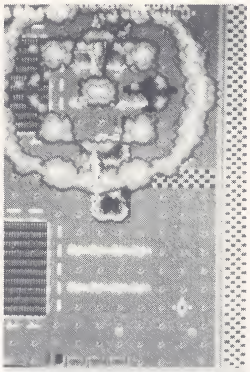


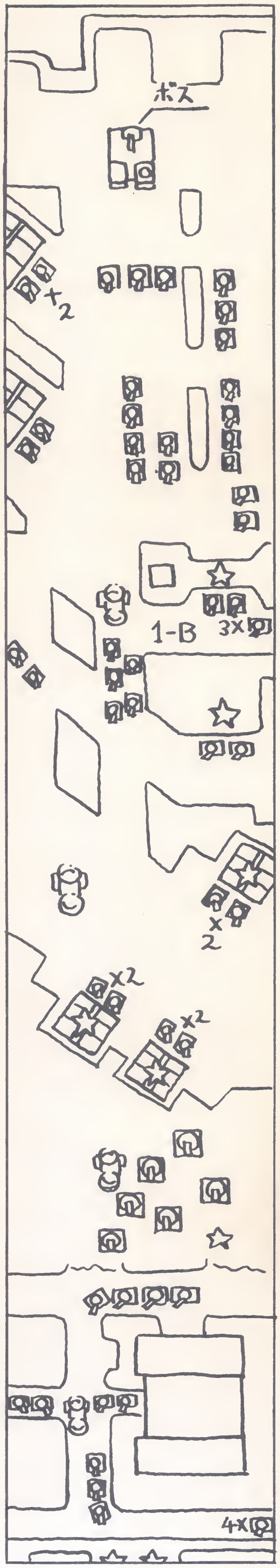
1-F ザコヘリをうちながら少しづつ左へ

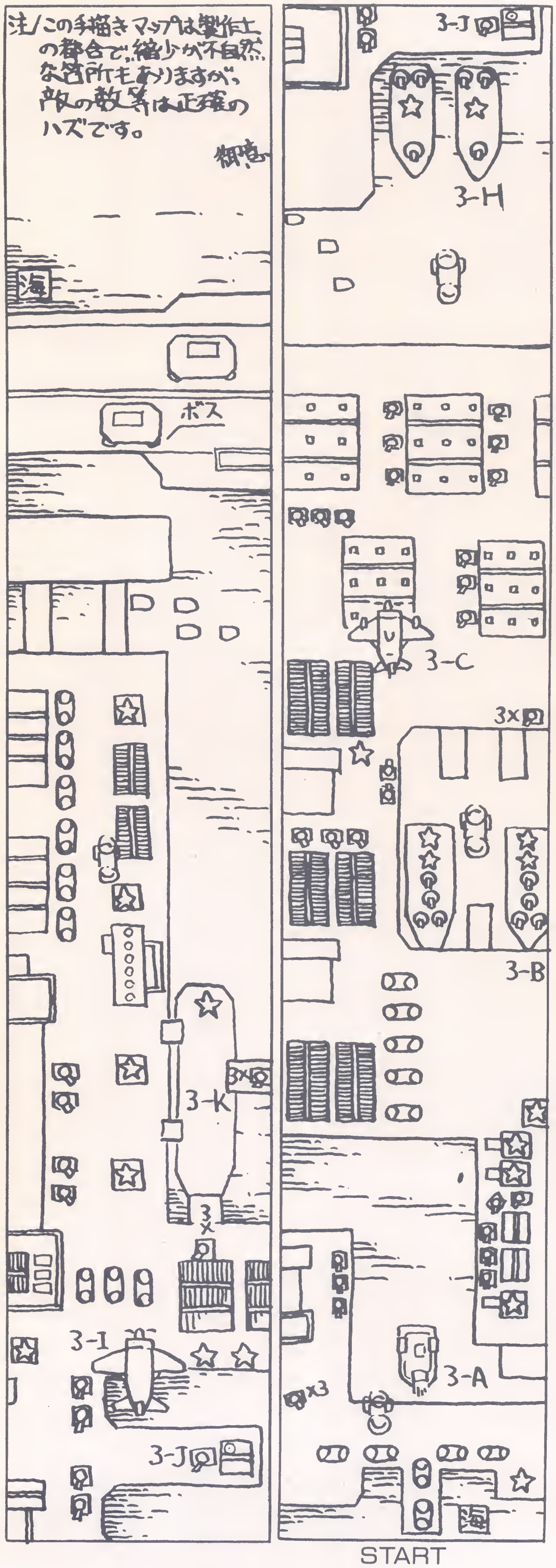

1-G 反対へ



1-H あとはフル装備時とほぼ同じ


2面のここではボンバーを。





と弾を撃ってきません。この面ではこの性質はあまり使えませんが、先の面では知ってて得する時もあります。

2周目以後の2面の復活パターンですが、例えば1面のボスで死んでると、2面の初めがまずつらい。

左右にVの字が広がったザコ（マップ2－B）がまず問題。ここは素直にボンバーを使って下さい。（真ん中でなく、どちらか左右で使うのがミソ。）

オタケビ2個は装備がなくても速攻で倒せますが、やはり問題はその後の長距離爆撃機（マップ2－A）でしょう。ボンバー2個使ってでも速攻で倒して下さい。

書き忘れてましたが、マップ2－Cの戦艦は2周目以後は撃ちに行かない方が無難でしょう。砲台が下にスクロールで消えてから星を2つ取りに行く事も可能です。

超巨大戦艦の直後の「アブラーゲ」は装備がないときついので、ボンバーを使ってでも倒すこと。

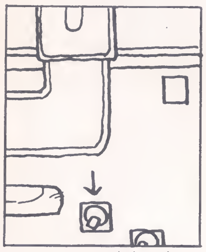
陸地に上がって地上砲台に画面いっぱいに広がったザコヘリ（しかも緑）と輸送ヘリが重なる所（マップ2－E）は2周目以後は意外と怖いので要注意。

ボスの手前での復活はまず図2－F～2－Iの様にして下さい。ちなみに図2－Iのボンバーは、やはり2周目以後は使うべきでしょう。ここでⓈを取れれば、ボスにたどりつくまでは問題ないでしょう。

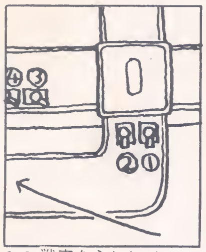
ボスの倒し方はもはや2通りだけ。緑ヘリをよけながらボンバーを使わず倒すか、もしくは初めに速攻でできるだけ撃ち込み、ボンバーを使うかです。後者のパターンなら緑ヘリが出てくるまでにボスが倒せます。

後者の方がおすすめかと思われますが…。

なお超巨大戦艦は、必ずしも左右全部の砲台を相手にしない方が楽ですね。



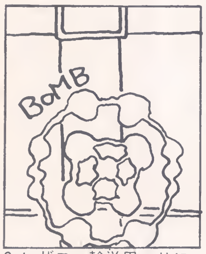
2-F すぐ下の砲台をうつ



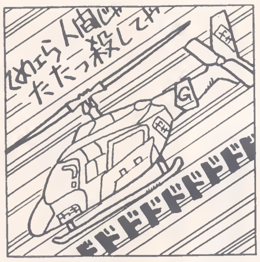
2-G 戦車をうちながら左へ



2-H 右へうちに行って左にもどって一



2-I ザコ、輸送用ヘリにボンバー



3面

まずポイントはマップ3－Aのアブラーゲでしょう。

フル装備の時は、ザコヘリを撃ちもらさないよう気を付けて、アブラーゲに撃ち込んで下さい。装備がない時はボンバーを。

マップ3－Bの戦艦も2周目以後は、右側は撃ちに行かない方が賢明でしょう。

マップ3－Cの長距離爆撃機ですが、フル装備の時は図3－D～3－Fの様にやればボンバーを使わなくてすみます。

マップ3－Hの場所は、死ぬと意外につらいので、ザコの戦車にボンバーを使って下さい。

マップ3－Iの長距離爆撃機は、気合いを入れて撃ちに行って弾にあたる事のないように。（笑）

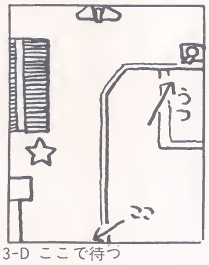
もしここで死んだ場合、左右の戦車を撃ちにいくのはつらいので、マップ3－Jの2個の戦車だけ撃ち（左側は無視）それからおもいっきり長距離爆撃機を撃ち込みに行くのが1つの方法です。

マップ3－Kの場所の切り返しは完璧にパターン化すること。ここで死んだ場合、無理に左右に動かないで、右側なら右側で、片側を見せない様にやるのも手です。

もしここの復活が完璧にパターン化されていれば、ボンバー1個使いつつ、左右にうまく切り返していけますが、とにかく死ぬといやな所です。

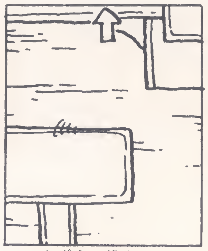
ボスの手前の復活パターンですが、まずボンバーを使って輸送用ヘリを倒し、Ⓢを手に入れること。後はうまく切り返していけば、ボスまでボンバーは使わなくても行けるでしょう。

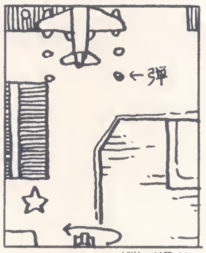
ボスついては、フル装備でも、復活パターンでも、図3－L～3－Pで手前のボスは倒せます。後ろのボスは問題ないでしょう。



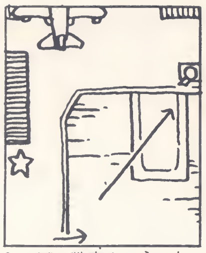
3-D ここで待つ
5WAY持参のこと

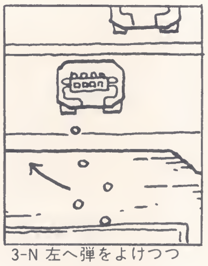
4面

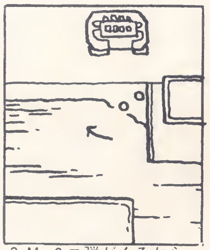

3-L まずうち込む

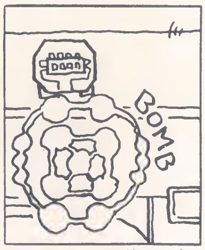


3-F すぐ左へ／弾が通りすぎたら戦車をうつ

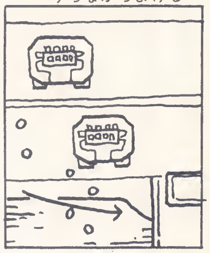

3-E 下の戦車１コうったら少し右へ


3-N 左へ弾をよけつつうち込む


3-M ２コ弾がくるからうちながらよける



3-P ボンバーを使って左へきり返す


3-O 右へ移動しつつうち込み

マップ4-Aの所ですが、実は5WAYを持って画面の真ん中の下にいれば、全部ザコボートを撃て、安全地帯でもあります（時々上のザコボートに撃たれるが、あたらない）。

ここの復活パターンは、上と下のザコボートのパターンを完璧に覚え、それに対する切り返しパターンを作って下さい（ボンバーを使えばなんとかなるでしょう）。

マップ4-Bのオタケビはまず左側にいて、オタケビが出てきたら右側によけ、右側のオタケビが出てきたら、左側に切り返す、と（1周目は）問題はないでしょう。

もし、このオタケビで死んでしまった場合は、ボンバー1個を使って、一方のオタケビを倒し、Ⓢを取れば楽になります。

マップ4-Cの場所は、図4-D～4-Fの様にやって下さい。

ここで、もし死んでしまったら、当然下からくる戦車に対してはボンバーを使って下さい。

マップ4-Gの開閉砲台の所の復活パターンはやっかい。うまく砲台と戦車を撃っていくパターンを作って下さい。それと、全部撃つのは無理なので、どれを残すかも頭の使い様です。

マップ4-Hのグリーンランチャーと開閉砲台の所の復活パターンも無理して左右全部撃つよりも、おもいきって片側を残し、スクロールで見せない様にした方がいいでしょう。

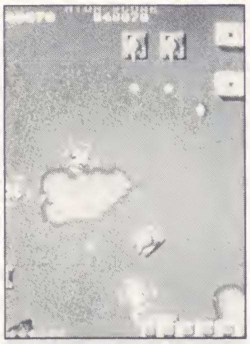
ボス手前の復活パターンは図4-I～4-Kの通りにやりⓈを手に入れれば、後は左右の切り返しでボスまでたどりつけるでしょう。

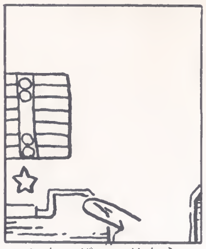
もう、すでによくわかってると思いますが、復活の基本はまずⓈを手に入れ、ショットを一段階上げること。それだけでもぜんぜん違います。

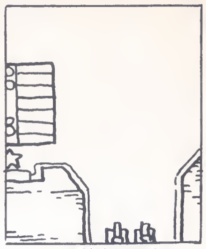
ボスの攻略は、最強レーザーか、復活パターンの場合は図4-L～4-Oの通りで倒せます。

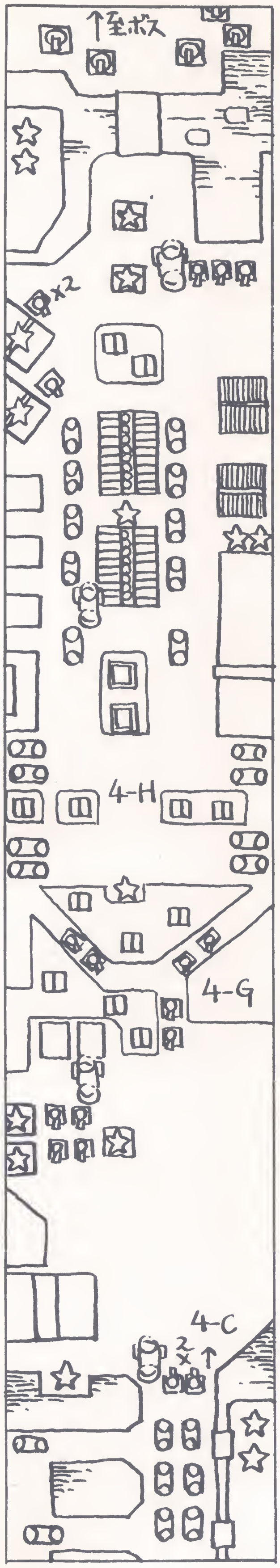
もし、青の5WAYの場合は、初めの撃ち込みの段階でボンバーをまず使い、後は同じです。図4-Nの段階で右のボスが死んでなかったら、さらにボンバーを使って下さい。

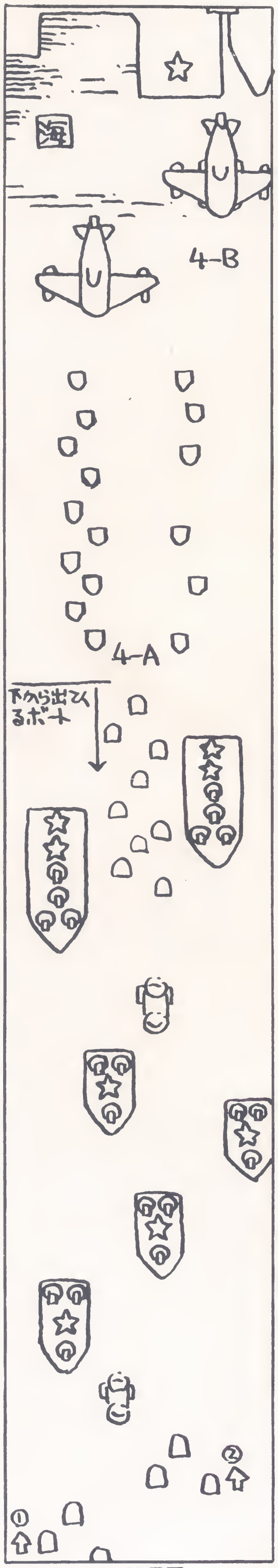
4面のボスの手前まで最強で行った場合、ボンバーが7個フルにたまっていれば間違いなくカラーボールが出て、レーザーにする事が出来ますが、そうでない場合は輸送ヘリがⒷになってしまうこともあるので要注意。


できれば死にたくない場所。

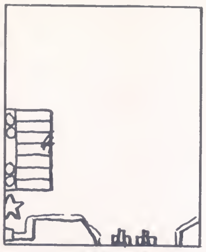

4-E 左のザコヘリをうってすぐもどる


4-D 下の戦車X2をうつ

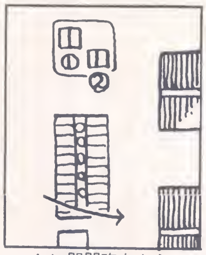




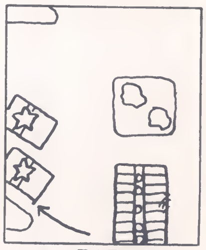
START



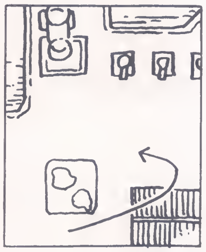
4-F 下の戦略X2をうつ



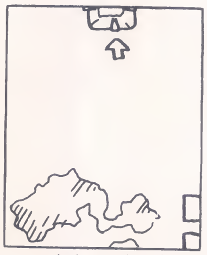
4-I 開閉砲台をうつ



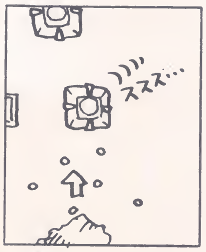
4-J 星を取り



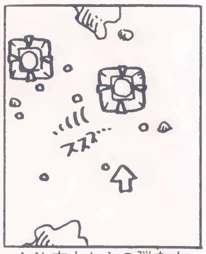
4-K ザコヘリが残りすぎてたらボンバー



4-L おもいっきりうち込む



4-M 少しうってきたらボンバー



4-N 左上からの弾をよけつつうち込む



4-O 残ったボスの弾は左下でよければ楽

5面

4面の最後に死んでいたり、最強でもレーザーにしてある場合は5面の初めが難しい、と思う人にはいいパターンがあります。

まず初めに左側にいます。ザコヘリ2匹出てきたら、撃ちながら右側にいき、それを「1」とします。ザコヘリ2匹が再び出てきたら、撃ちながら左側にいき、それを「2」とします。

そうして「8」を数える時(自機は左側に来ているハズです)ちょうど目の前に攻撃水雷艇がいるから壊し、「9」で右に行って右の攻撃水雷艇を壊し、さらにその調子でやっていけばカラーボールの青もうまく取れるハズです(S.PY大和)。

マップ5-Aのあたりは、図5-B~5-Hの通りにやればバッチシ。

もし死んでしまっても、フル装備時と同じ様にやって下さい。

マップ5-Iの戦車地帯はフル装備なら問題ないでしょうが、死んでいるとかなりつらい(これがよく死ぬんですよね)。

まず装備が上げられないから話にならない。ボンバーを使って強引に進め、オタケビの出てくるマップ5-J地点までもってきて下さい。

それと、もし5面のボスで死んだら、さらに2回死んでマップ5-J地点まで戻して下さい。そうすれば5WAYになり、6面が有利になります。

マップ5-Jのオタケビ3匹は、フル装備時は図5-I~5-Lの通りでいいでしょう(問題なし)。

復活パターンの場合はボンバーを2回使い、3匹の内、2匹のオタケビを倒します。一例をあげると、図5-M~5-Pといった具合です。

このパターンの場合、図5-Oでグルリと大まわりするのがポイントで、ザコヘリはとりあえず無視します。

この後の戦車地帯は切り返し命、だけでしょう。もちろんパターンになるから、完璧にすること。無視して星を取り行くと死を招くので要注意。

ボス直前の戦車がズラッと出てくる所も、例えば図5-Q~5-Rみたいにパターン化すること。

ボス対策ですが、左側で小刻みに弾をよけつつ撃ち込む方法がポピュラーでいいでしょう。

最強5WAY、もしくは最弱5WAYなら右側からグリーンランチャーが出てくるまでにボスが死にますが、それ以外の中途半端な装備の時は、ボスが死んでくれません。

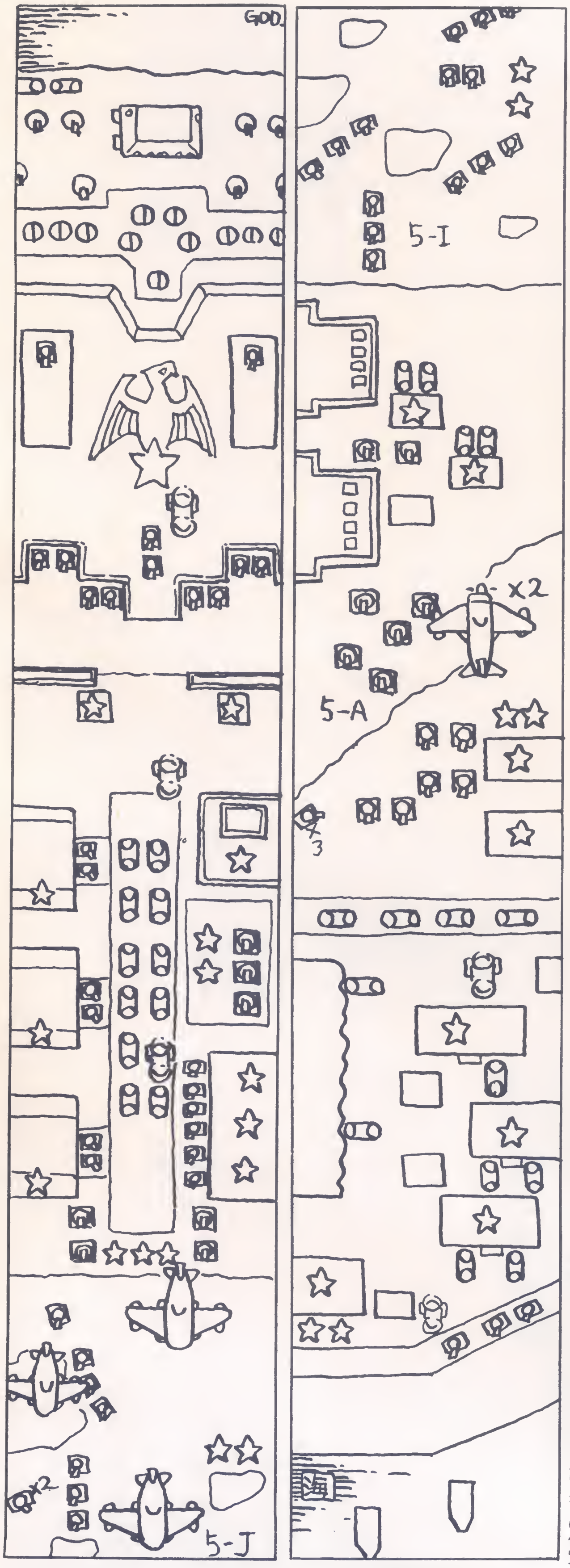
その場合は、あらかじめ最初の時点でボンバーを使い、おもいっきり撃ち込んでおくか、もしくは途中でボンバーを使うかです。

もちろん、ボンバーを使わなくても強引にボスの下をくぐって右側に行ければなんとかなりますが、それではあまりに危険値が高いので、ボンバーを使った方が賢明でしょう。

先にも書きましたが、もしボスで失敗して死んだら2回死んで戻すこと。ボスの手前からいきなり復活する事は不可能ではありませんが、かなりきついし、それにそんな中途半端な装備で6面に行っても、待っているのは死です。

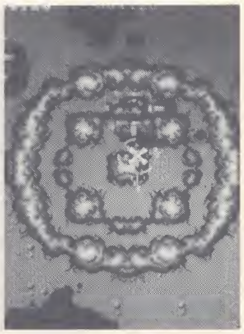
ちなみに左下に安全地帯があり、画面の一番下で、5WAYの真ん中が1Pのスコアの1ケタ(0)のあたりにくる位置ですが、完璧に極めていないと、逆にその位置に合わせるまでに死んでしまう可能性があります。

もちろん、スコアで位置を合わせる説明は誌上での便宜



START

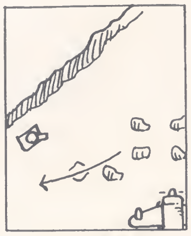
上のもので、実際には、地面の地形を目やすにして下さい。（スコアの方ばかり見てると弾にあたって死にます。）



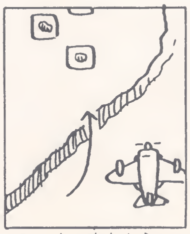
青の時はまずボンバーを。



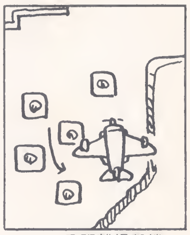
5-B 戦車をうち星を取る



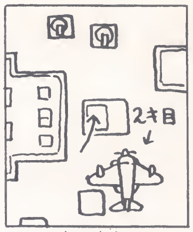
5-C 左下の戦車をうつ



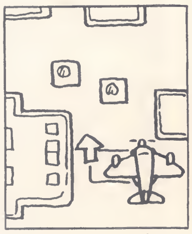
5-D 上の砲台をうつ



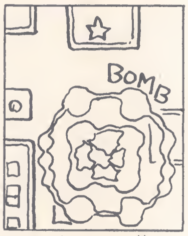
5-E 長距離爆撃機をこわす



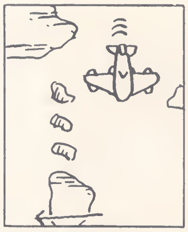
5-F 上の砲台X2をうつ



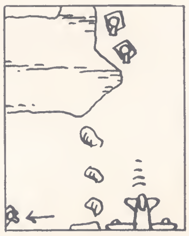
5-G ザコヘリをうち



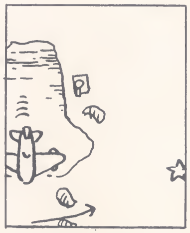
5-H ボンバーを使い倒す



5-I 真ン中にいてオタケビが出たら左へ



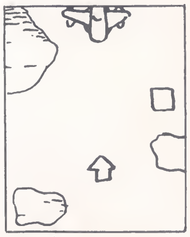
5-J 左下の戦車X2をうつ



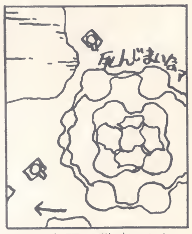
5-K 右に行き



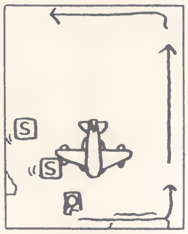
5-L 左に行く



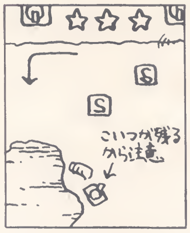
5-M 真ン中にいて少しうち込んでボンバー



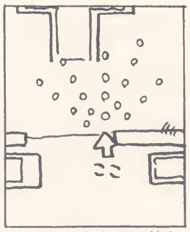
5-N 左下の戦車X2をうち、再びボンバ



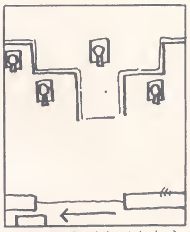
5-O 右側を大きくまわり込む



5-P 下にさがってＳ X2を取る



5-Q このあたりで待ち



5-R 戦車が出てきたらうちながら左へ

また次回

今回は以上5面までです。いかがでしたか。

ちなみに、本文中での「2周目以後」とは具体的には2～4周目を指している訳で、「この通りにやったけど8周目ではできなかった」という苦情は受けつけないのでヨロピク。

それでは来月会いましょう。

（大和＆GOD）

めざせハイスコア!!

ハイスコアはゲーム本来の楽しさをそこなっている、という意見もある。いやハイスコアはゲーム本来の主な要素だ、という意見もある。近いうちに本格的な討論をしてみたい。

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,479	E-SWATS・ŌPM©	クリア
2	ファンタジーゾーンII	916,700	Z ZONE-Ken	8面
3	チェルノブ	320,150	E-SWATS・F・B©	クリア
4	ソニックブーム	350,240	E-SWATS・ŌPM©	9面
5	スーパーリーグ	1,062,750	M・Y	3
6	忍	299,120	M・Y	クリア
7	熱血高校ドッジボール部	1,032,200	Z ZONE-Ken	3周目1面
8	ヘビーウエイトチャンプ	3,505	M・Y	5人目
9	サンダーブレード	6,578,040	Z ZONE-Ken	クリア
10	パックマニア	596,100	N・S	10面

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,531	E-SWAT'S すわっと©	全面クリア
2	忍	523,560	E-SWAT'S すわっと©	全面クリア
3	ぶたさん	912,200	E-SWAT'S SOL川©	全面クリア
4	悪魔城ドラキュラ	124,400	DIAS	4面
5	スーパーコントラ	11,026,940	Z ZONE KEN	2周目4面
6	チェルノブ	401,700	E-SWAT'S 連射のYAS©	全面クリア
7	レインボーアイランド	24,878,360	E-SWAT'S ARP©	ALL
8	ギャラガ '88	1,554,190	E-SWAT'S NIK©	5-29 クリア
9	パドルマニア	65,900	E-SWAT'S SOL川©	初級コース9面
10	ファイナルラップ	2'32"40	E-SWAT'S 管理人さんっ!©	4人同時プレイ

ハイテクセガ平岸 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,344	LAP-BMXER	クリア
2	サンダーブレード	5,208,820	ESC-IBA	DXタイプ・クリア
3	スーパーハングオン(ミニライドオン)	8'38"63	LAP-BMXER	エキスパートゴール残67.2
4	ソニックブーム	792,630	LAP-BMXER	5機設定・イージー3—6
5	忍	546,890	LAP-BMXER	クリア・5人設定
6	ファンタジーゾーンII	9,781,800	LAP-BMXER	クリア・ノーミス5機設定
7	アウトラン	4'37"31	LAP-BMXER	Dコース
8	チェルノブ	408,550	LAP-Y.F	5人設定・イージークリア
9	ヘビーウエイトチャンプ	8,076	ESC-D.Y	7人目
10	パックマニア	815,420	AMM-中川	

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'30"53	WHIM-KEK	4人同時プレイ
2	悪魔城ドラキュラ	647,500	WHIM-NCR	R.22
3	ヘビーバレル	2,054,300	WHIM-NCR	1コインクリア 残ゼロ
4	アウトラン	4'38"06	飛脚-K.A	Dコース
5	スーパーコントラ	10,940,200	WHIM-NCR	2-3
6	究極タイガー	6,817,580	CHA^2-NEWARIS	3-8
7	Mr. HELIの大冒険	761,660	WHIM-ELPEO-PLE	1コインクリア
8	アフターバーナーII	HIT=1,285	CHA^2-NEWARIS	1コインクリア
9	ぶたさん	805,030	MAT-2えび	1コインクリア
10	モンスターランド	4,778,600	LAP-ANGEL-ZENTAC	1コインクリア G-4012

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'32"38	PON	4人同時
2	スーパーコントラ	10,823,200	泉山	2周目1面
3	Mr.HELIの大冒険	912,680	木村俊広	クリア(点数)
4	Mr.HELIの大冒険	$26,060	木村俊広	クリア(マネー)
5	A-JAX	1,062,800	PON	7面ボス
6	チェルノブ	287,150	Q	クリア
7	ヘビーバレル	1,561,000	すたすたの松坊主	クリア
8	ギャラガ '88	1,663,710	HIT- ARY	5-29クリア 残機ボーナス4万
9	アフターバーナーII	HIT=1,157	PON	クリア(HIT数)
10	アフターバーナーII	321,504,940	カルタの綾太郎	クリア(点数)

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆=8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ(1P)	127,020	TAC(恵庭)	2面
2	スーパーハングオン(ミニライドオン)	8'34"10	LAP-BMXER(札幌)	エキスパートイージー
3	チェルノブ	359,400	LAP-Y.F(札幌)	クリア
4	忍	556,520	LAP-BMXER(札幌)	クリア 3機
5	スーパーコントラ	11,100,860	TOM-Y.K(苫小牧)	2-4 1P
6	ラビオレプス(エキスパート)	10,257,600	LAP-Y.F(札幌)	リボン付 ゾウさんボーナス有
7	ギャラガ '88	1,624,890	AVG-BGM(室蘭)	5-29 クリア
8	A-JAX	1,886,200	HIE-H.N(恵庭)	クリア
9	Mr. HELIの大冒険(マネー部門)	21,860	HIE-きうち(恵庭)	クリア
10	ラビリンスランナー	607,050	HIE-PABU(恵庭)	クリア

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,458	AMM-中川剛	クリア
2	Mr. HELIの大冒険	367,650	AMM-中川剛	クリア
3	パックマニア	862,930	AMM-中川剛	R14
4	ギャラガ '88	650,970	AMM-中川剛	5-25
5	A-JAX	1,280,700	AMM-つきだけ	クリア
6	究極タイガー	4,583,990	AMM-DREAMISTのFC会長	エリア480
7	パドルマニア	80300+63500	Sick Mothter F××ker	2人プレイ全面クリア
8	スーパーコントラ	10,630,440	AMM-RINO	2-1
9	レインボーアイランド	13,276,510	NTS-LAP-W. A.ZENTAC	ALL C=10 S=8
10	ヘビーバレル	1,536,000	T.M	クリア

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍	369,420	Oくん	1コイン ノーマル 全面クリア
2	ワードナの森	9,999,990	DENちゃん COSMO	1コイン ノーマル 全面クリア
3	レインボーアイランド	22,149,570	加賀真二	1コイン ノーマル
4	R-TYPE	(2-8) 1,124,200	TAMA	1コイン 全面クリア
5	究極タイガー	エリア(240) 2,446,840	MAHIKO!見てる	1コイン ノーマル
6	アフターバーナーII	HIT=1119	やらえだ	1コイン ノーマル
7	虎への道	363,080	阿修羅&DIO様	1コイン ノーマル 全面クリア
8	A-JAX	1,493,300	加賀真二	1コイン ノーマル
9	キック&ラン	最終面クリア	いとしの成田村田彩子命	32点イタリアチーム
10	ミッドナイトランディング	749	ふふふの下田くん	ノーマル

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	472,280	TOM-Y.K	23面設定, 7面3人, イージー
2	ギャラガ '88	1,532,840	TOM-NOBU	メッセージNo.4, 5-29クリア
3	忍	391,860	TOM-UNI	クリアならず MISSION5
4	Mr. HELIの大冒険	592,380	TOM-Y.K	5面でクリアならず
5	チェルノブ	221,850	IBM	5面
6	ブラックドラゴン	3,466,500	T☆SHIGE	オールクリア 岩19個
7	ファイナルラップ	2'35"08	TOM-Y.K	イージー3人同時, 空席1
8				
9				
10				

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆= 3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,487	中川剛	1コイン クリア
2	サンダーブレード	5,203,840	ESC-IBA	1コイン クリア DX
3	ギャラガ '88	1,345,540	NTS-AUU	1コイン クリア
4	スーパーコントラ	10,827,600	WHIM-RCR-免	2-2 1コイン
5	チェルノブ	339,300	NGM-今野	1コイン クリア
6	悪魔城ドラキュラ	142,500	ささLL	R-5
7	ファイナルラップ	2'26"35	NGM-SWG満里奈II	4P同時による
8	ファイナルラップ	2'26"45	EOS	4P同時による
9	ファイナルラップ	2'27"11	根本くん	4P同時による
10	ファイナルラップ	2'27"28	NGM-今野	4P同時による

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'34"13	BAKU	
2	ギャラガ '88	1,294,230	RADISH-TAC-T.S	エンディング4
3	スーパーコントラ	10,780,440	SUPER7伊藤	2-1
4	Mr. HELIの大冒険	1,026,400	VIEGLE-しんばく〜ん♡	全面クリア
5	チェルノブ	308,900	BAKU	6面
6	究極タイガー	4,333,000	JORI	442エリア
7	ヘビーバレル	1,493,800	VIEGLE-Z.K	全面クリア
8	レインボーアイランド	71,955,770	SPREAM-K.W	全面クリア, C=10
9	パドルマニア	66,600	VIEGLE-志賀真理子♡	上級5面
10	熱血高校ドッジボール部	5,889,200	G.M.C.ZEUSのでし(ナス!)	3-4

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,466	E-SWAT'S-ŌPM©	クリア
2	サンダーブレード	5,101,800	AHGA-II・MAJ	クリア(DX)
3	ファンタジーゾーンII	7,228,500	Z ZONE-KEN	イージー ノーミスクリア
4	ソニックブーム	224,000	Z ZONE-ハイテクY・Y	6面(3機)
5	チェルノブ	235,650	Z ZONE-KEN	5面
6	パドルマニア	136,000	Z ZONE-わたちゃん	上級コース 7ラウンド
7	Mr. HELIの大冒険	826,530	Z ZONE-わたちゃん	3機設定 クリア
8	スーパーコントラ	11,101,280	Z ZONE-KEN	2周目4面
9	パックマニア	705,360	Z ZONE-H・Y	10面
10	熱血高校ドッジボール部	5周目5面	小山内義美 Z ZONE-KEN	カウンターストップ イージー

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	95,500	イワシ	2面
2	スーパーコントラ	10,601,620	安藤敏哉	クリア
3	ギャラガ '88	1,293,160	石川司	クリア(㊤コース)
4	A-JAX	644,200	エリ	6面
5	スーパーハングオン(ミニライドオン)	9'20"79	野村	エキスパートゴール
6	スーパーハングオン(ミニライドオン)	6'48"70	野村	シニアゴール
7	スーパーハングオン(ミニライドオン)	5'03"78	安藤敏哉	ジュニアゴール
8	究極タイガー	1,352,620	安藤敏哉	167エリア
9	熱血高校ドッジボール部	217,900	安部宏光	アメリカ
10	レインボーアイランド	9,999,990	沼田元気です	クリア

8ビット
山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フルスロットル	4'00"10	MTL	クリア 1,045,920
2	ダライアス (エキストラ バージョン)	10,378,830	READ-R	ランクAターボ Zゾーンクリア
3	究極タイガー	5,143,750	MINORU	エリア480
4	究極タイガー	5,207,270	MINORU	エリア455
5	チェルノブ	245,750	MINORU	ラウンド6
6	ジェミニウイング	1,804,370	YAS	クリア
7	キック＆ラン	42	S♡I君だよ	クリア USA
8	ダブルドラゴン	228,160	L.GREEN	クリア
9	オペレーションウルフ	211,650		ヒット56.2%
10	スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'40"92	A.K	敵車イージー ヨーロッパ クリア

ゲームランドキンコンカン
宮城県 仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr. HELIの大冒険	スコア 923,470	おどれーたY.G	6面
2	Mr. HELIの大冒険	GOLD 10,000$	おどれーたY.G	クリア必須
3	熱血高校ドッジボール部	3周目アメリカ	BATTLE HOPPER	面数優先
4	究極タイガー	2,897,900	CHATA	307エリア
5	忍	655,720	おどれーたY.G	クリア
6	パックマニア	607,760	むーりぶす はあ!?	R.8
7	ラビオレプス (ノーマル)	5,788,900	Y.G	クリア・ノーミス・リボン
8	ラビオレプス (エキスパート)	11,049,800	Y.G	ALL・ノーミス・リボン
9	ラビオレプス (ノーマル 2P)	5,459,100	Y.GアンドTOMMY	クリア
10	レインボーアイランド	43,256,100	CAS	ALL

DLL屋内遊園地秋田店
秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	473,200	HITOSHI	6面
2	Mr.HELIの大冒険	638,920	進藤康平	オールクリア 2機
3	ストリートファイター (TV)	408,800	KEMA	9面
4	スーパーコントラ	10,672,620	KEMA	2-1
5	サンダーブレード (DX)	3,200,790	BOK久保田	4面
6	ドラゴンスピリット	1,080,000	MOO	オールクリア
7	熱血高校ドッジボール部	1,798,200	YAMA	最終面out
8	SRD	3,360,550	ARA	6-5
9	R-TYPE	1,227,500	進藤康平	2-6
10	ジェミニウイング	1,499,570	YAMA	オールクリア

ダイエーDLL郡山店
福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271 ☆＝18

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード (DX)	5,235,490	2ヶ月同じスコア	当店でスコアを聞く方へ。もう教えないです。
2	パドルマニア (上級)	373,400	パンチわようそる	シンクロナイズドスイミング
3	スーパーハングオン	2'46"67	かすみ草	ビギナー.Mライドオン.いつまで集計するのだ?
4	アフターバーナーII	HIT=1,157	SPREAM-FKS	去年のスコアだ!誰か抜かしてくれ〜
5	ぶたさん(IP)	867,640	AIR-NEX-T.S	全面クリア 残1
6	ぶたさん(IP)	1,392,314		ランク33
7	究極タイガー	3,500,430	あら〜ん社長〜	エリア356
8	Mr. HELIの大冒険	652,210	上,下…	全面クリア
9	A-JAX	1,812,000	DYE.S	7面
10	ラビオレプス (エキスパート)	12,312,000	AIR-NEX-DYE	3種ボーナス 全面クリア

ゲームセンタータイリョウ
宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血高校ドッジボール部	359,700	渡辺勇生	2周目の5
2	レインボーアイランド	14,431,850	S. V. C LAP	ALLクリア
3	R-TYPE	886,300	S. V. C TKS	2-4
4	忍	251,870	STARS-PLUMP	5-4
5	ギャラガ '88	925,840	PSI	ENDING No.3 STAGE4-29クリア
6	ブラックドラゴン	2,724,100	POW	岩15全面クリア
7	ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
8	テラフォース	784,300	DON!	楽勝!最終面クリア
9	1943 IP	2,742,710	TKS(S. V. C)	最終面 大和
10	1943 2P	3,994,660	STARS-PLUMP S. V. C SCM	最終面クリア モビx1

プレイランドファンタジー
宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,076	SPREAM-K.W	全面クリア 4機 イージー
2	サンダーブレード	5,207,800	SPREAM-SOL	全面クリア イージー
3	ヘビーウエイトチャンプ	8,763	SPREAM-Y.U	RD.10
4	レインボーアイランド	51,885,500	SPREAM-K.W	全面クリア
5	Mr. HELIの大冒険	862,710	SPREAM-K.W	全面クリア
6	ギャラガ '88	1,643,020	SPREAM-I.Z	全面クリア
7	熱血高校ドッジボール部	3,033,900	SPREAM-Y.U	2-5
8	ヘビーバレル	1,798,700	SPREAM-I.Z	全面クリア IP
9	チェルノブ	357,250	SPREAM-I.Z	全面クリア 5人
10	スーパーコントラ	21,246,940	SPREAM-K.W	全2周クリア 5人 イージー

うすい百貨店『ナムコスカイランド』
福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	2,090,500	MPY	エリア・212 1コイン
2	パックマニア	745,880	X-ANITY-UTSU	11面 1コイン
3	ラビオレプス (ノーマル)	4,724,700	T.WW	ノーミス ノーミサイル 1コイン
4	ラビオレプス (エキスパート)	6,028,000	T.WW	全面クリア 1コイン
5	ギャラガ '88	1,162,680	JJ-T.W	メッセージ4 1コイン
6	Mr. HELIの大冒険	664,080	LIVERM PLE	6面ALL 残機2機
7	R-TYPE	1,582,800	TOM-T	2周目6面-28
8	リブルラブル	424,310	?	2周目5面1コイン
9				
10				

ハイテクゾーンセガ山形店
山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080 ☆＝9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=986	AMB	1コイン全面クリア 67,063,020 pts
2	スーパーリーグ	4,913,900	菊池＆佐竹	1コイン 7試合目8回表
3	パックマニア	379,510	Y.S.小林靖博	1コイン 7面
4	Mr. HELIの大冒険	753,300	J・H	1コイン全面クリア 残MONEY=3640
5	チェルノブ	231,650	AMI	1コイン 5面
6	ファンタジーゾーンII	5,051,100	J・H	1コイン 全面クリア
7	ソニックブーム	242,800	渡辺正人	1コイン 6面(3機設定)
8	忍	397,920	J・H	1コイン全面クリア (3人・ノーマル)
9	パドルマニア(IP)	57,950	FNN-サンちゃん♡	1コイン マッケンナー
10	パドルマニア (2PTOTAL)	125,200	サンちゃん♡ &KK144	各1コイン 全面クリア

プレイシティキャロット仙台店
宮崎県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382 ☆＝15

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'25"76	TAG	
2	ギャラガ '88	2,174,760	SPREAM-KDD	全面クリア No4
3	パックマニア	859,180	RADISHU-T.S	14面
4	ニンジャウォーリアーズ	182,740	SDM	4面 2P側
5	スーパーコントラ	21,598,900	SPREAM-P.V	全面クリア
6	チェルノブ	445,800	SPREAM-I.Z	全面クリア
7	サンダーブレード	5,227,550	SPREAM-SoL	全面クリアDX
8	ぶたさん	655,880	SPREAM-I.Z	全面クリア
9	Mr. HELIの大冒険	1,045,570	SPREAM-K.W	全面クリア
10	ヘビーバレル	1,931,500	SPREAM-I.Z	全面クリア

筑波学園キャロットハウス
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	5,116,670	WIZARD-WIN	DXタイプ 7面 5機設定
2	究極タイガー	1,578,700	MAGICAL-MSA	161エリア
3	ギャラガ '88	1,305,990	友部からきた井坂健一	4機設定 5-29クリア
4	モンスターランド	残り5,885G	WIZARD-WIN	クリア
5	忍	339,480	SLT	3機設定クリア
6	悪魔城ドラキュラ	48,100	FIN	2面
7	Mr. HELIの大冒険	272,880	白夜美人	5面
8	レインボーアイランド	22,244,330	ACT-S.S	クリア 全コマンド使用
9	スーパーコントラ	10,818,260	FIN & YUI	2-2 5機設定
10	アレックスキッド	159,970	FIN & YUI	4面 5機設定

ゲームブティック ジャック&ベティ
山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	6,756,860	YAS	エリア.655
2	ファイナルラップ 2P	2'30"21	AHO & F.M	ゴール
3	レインボーアイランド	27,265,200	南原のブタ	真のエンディングクリア
4	ソニックブーム	403,490	佐藤潤	2-4
5	スーパーコントラ	11,086,120	SPREAM-DIG	2-4
6	忍	483,700	SPREAM-DIG	全面クリア
7	ぶたさん	639,030	渡辺浩	全面クリア
8	オペレーションウルフ	168,250	S.T	RD.5
9	スーパークイックス	425,300	佐藤英雄	RD.9
10	SRD	4,067,070	RUS	バグって中断 残8機

ゲームコーナーロム
宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	6,384,400	FXT-TON	AREA654(3-8) 5機設定
2	ストリートファイター (テーブルタイプ)	748,800	MCH	ALL
3	ギャラガ '88	1,658,410	180万行ったのにゲポチン	ALL(5-29) 4機設定
4	忍	601,790	をどれぇーだわいぢぃ	ALL ボーナス15回 5人イージー
5	ザ・ディープ(IP)	263,400	MCH	R7 5機 イージー
6	大列車強盗	791,500	THU	4-3 7人 イージー
7	スーパーハングオン (シットダウン)	2'51"37	FXT-OMI	ビギナー 50秒 イージー
8	スーパーハングオン (シットダウン)	4'55"79	FXT-OMI	ジュニア 50秒 イージー
9	スーパーハングオン (シットダウン)	6'56"06	FXT-OMI	シニア 50秒 イージー
10	スーパーハングオン (シットダウン)	9'27"75	FXT-OMI	エキスパート 50秒 イージー

WE'LL TALK TAITO高崎店
群馬県高崎市鞘町32 ☎(0273)26-4244 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	5,829,060	ARC-SPYBOY-NOA	3-3(エリア548)
2	オペレーションウルフ	398,050	Meltdown Crisis	1周クリア人質4人 Hit 60.4%
3	ギャラガ '88	1,341,810	ドランク	5-29クリア
4	忍	403,680	南雲章	1コイン、5機 ALL
5	虎への道	全2周クリア	ARC-SPYBOY-NAO	
6	シティボンバー	4,661,575	FDC	
7				
8				
9				
10				

マリーン5　ナムコランド
山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	4,154,610	あちょ	エリア423
2	ラビオレプス	8,283,000	でじゃぶうひょひょ	エキスパート クリア
3	Mr. HELIの大冒険	451,110	G	MONEY500クリア
4	SRD	4,150,000	茂木博一	7-4
5	熱血高校ドッジボール部	2周目アメリカ	謎の中国人	
6	R-TYPE	1,522,200	あちょ	2-7
7	悪魔城ドラキュラ	75,300	J	R4
8	パックマニア	416,320	SGG-ENG	R7
9	ギャラガ '88	701,940	SGG-ENG	5-25
10	ゲバラ	100,600	DIRTY	5面

アビニヨン
宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	奇々怪界	1,300,000	優一	
2	ブラックドラゴン	1,635,000	まさゆき	
3	ダブルドラゴン	341,850	たかお	
4	熱血高校ドッジボール部	124,000	佐藤洋介	
5	ラビオレプス	9,376,400	まさゆき	エキスパート
6	ラビオレプス	5,820,000	まさゆき	ノーマル
7	ワンダープラネット	最終面クリア	まさゆき,優一	永久パターンなし
8	トライアウト	276,000	しぶや	デコのオールドゲーム
9	ダライアス(Y)	9,587,170	まさゆき	
10	ダライアス(Z)	9,990,000	まさゆき	

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.10	No.11
No.14	No.15
No.16	No.17
No.18	No.19

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

- No.10（'87　7月号）
- No.11（'87　8月号）
- No.14（'87　11月号）
- No.15（'87　12月号）
- No.16（'88　1月号）
- No.17（'88　2月号）
- No.18（'88　3月号）
- No.19（'88　4月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

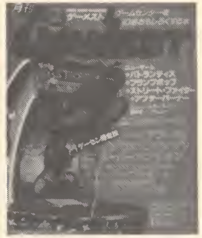
株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)	
ご住所〒□□□-□□ 電話 ( )		
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )		

キリトリ線

完売
特集：ゲーセン爆走族
アウトラン他



No.12 ('87 9月号)

特集：爽快シューティング
(1943、飛翔鮫他)



No.11 ('87 8月号)

特集：マップ特集
妖怪道中記他



No.10 ('87 7月号)

特集：AMショー
ニューゲーム大攻勢



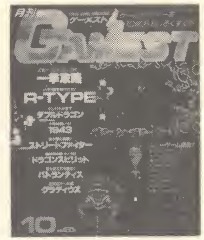
No.15 ('87 12月号)

特集：AMショー先取り
R―TYPE 2周目攻略



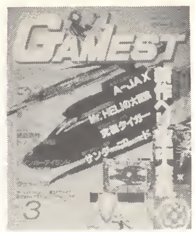
No.14 ('87 11月号)

完売
特集：人気ゲーム1・2・3
位攻略(R―TYPE他)



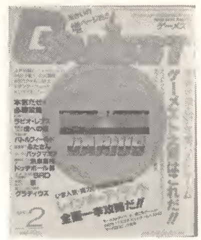
No.13 ('87 10月号)

特集：新作ヘリ空中会戦
4機種



No.18 ('88 3月号)

特集：ゲーメスト大賞は
これだ!!



No.17 ('88 2月号)

特集：アフターバーナーⅡ
立体マップ付全ステージ



No.16 ('88 1月号)

君こそゲーメスト！

●スーパーコントラ
21,598,900
SPREAM-P.V
プレイシティキャロット 仙台店（宮城）

●パドルマニア（初級1P）
132,700（9面クリア必須）
HID
ハイテクセガ表町店（岡山）

●パドルマニア（上級1P）
373,400（8面）
パンチわようそる
DLL郡山店（福島）

●Mr.HELIの大冒険
1,087,900
HTL-Y.N
プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）

●Mr.HELIの大冒険
マネー33,160
JAG-ドラ博士H.S
荏原ゲームコーナー（東京）個人申請

●忍
718,570
GMC-ALECK-ALX
セガ・エンタープライゼス 大牟田店（福岡）個人申請

●パックマニア（点数部門）
1,977,090
GMC-HSA
モンキーハウス本館（福岡）

●パックマニア（面数部門）
23面クリア
HCM-てった
イエローハット（愛知）

●チェルノブ
490,900
KAS-緑の少年
ゲームセンターUFO（神奈川）

●ギャラガ'88
2,174,760
SPREAM-KDD
プレイシティキャロット 仙台店（宮城）

●ソニックブーム
3,937,530
GMC.N.K
モンキーハウス本館（福岡）

●サンダーブレード（DX5機）
5,317,080
YNF(ZAG)
イエローハット（愛知）

●ヘビーバレル
2,054,300
WHIM-NCR
プレイシティキャロット 旭川店（北海道）

●アフターバーナーII
HIT＝1,531
E-SWAT'Sすわっと©
弘前ハイローザ スペースランド（青森）

●モンスターランド
G＝7,088
UUU㋟
プレイシティキャロット 豊橋店（愛知）

●オペレーションウルフ
581,600
社長の友達
プレイシティキャロット 豊橋店（愛知）

●ファイナルラップ（4人プレイ）
2'21"96
GMC-P㋟,LGI でぶごん,EB
イエローハット（愛知）

●ニンジャウォーリアーズ
367,540
Mr.まさし君
GAMEゴンゴン（東京）個人申請

●ぶたさん
1,050,730
あっちゃん
カジノカーニバル（東京）

最近のハイスコアの機種は、最終面クリアの上での点数稼ぎが勝負というのがほとんど。まあ、限界点への挑戦なんでしょうけど。

その中で、ソニックブームは、終りがないゲームだけど、エブリー設定がないのでつらいゲーム。それでいてダントツのハイスコアのGMC・N・K君はすごい。

それと、モンスターランドの7000ゴールもかなり極まってます。

パドルマニアは、中級をプレイした人がほとんどいなかったので上級と初級で集計しました。

ファイナルラップは4人プレイ（協力プレイ）のみを集計。1人プレイも集まれば集計します。

今回は、AOOショー前だったのでNEWゲームがあまりありませんでした。次回は、グラディウスII、レインボーアイランドーエキストラバージョンなどが対象になるでしょう。

なお、今回でスーパーハングオンはうち切りました。理由は、タイム計測の欠陥が発見されたからです。今までがんばってくれた方々どうもありがとうございました。

（悠理）

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広町5-19　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII (DX)	1,417	K•H	ハイスコア, K•H 322,107,130
2	サンダーブレード	5,101,600	K•H	1コインクリア
3	ソニックブーム	410,740	MBL-LIBLA	3機設定 10面
4	スーパーコントラ	21,276,620	THE RETURN OF SIR	全2周クリア
5	アウトラン	4'46"62	アルゴスの覇王-千葉珠美	デスバレイコース
6	ギャラガ '88	1,759,120	MBL-LIBLA	残機0, 全クリア
7	SDI	13,824,160	MBL-LIBLA & K•H	2Pタイプ
8	ワンダープラネット	54,230	ALEC-RVE	エリア6?
9	チェルノブ	185,050	CPU	5面
10	Mr. HELIの大冒険	1,009,600	K•H	1コイン クリア

二荒キャロットハウス
栃木県宇都宮市二荒町9-4　☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,172 68,380,200	宇学の早之女	5機設定
2	忍	504,840	S•R•M-DICK	1コイン 全面クリア
3	究極タイガー	3,243,950	モンキーボンバーズ Y•T•S 宇塚	エリア360 2周目5面
4	熱血高校ドッジボール部	440,300	羽石	2周目アメリカ
5	フリーキック	124,410	S•R•M DICK	
6	コンバットスクール	236,790	亀山昇	
7	ハイスピード(P•B)	9,999,999	S♡M	
8	クエスター(ニューバージョン)	460,260	ジャッカルたてべ	チャールストン for MEN
9	Mr. HELIの大冒険	373,920	鈴木	1コイン ノーミスクリア 残機5
10	レインボーアイランド	3,008,920	K•O	1コイン

ゲームランド小山
栃木県小山市中央町3-6　☎(0285)23-0908　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックブーム	468,500	NEW	2-5
2	忍	529,890	MB-RVR	ALL
3	アフターバーナーII (コマンダータイプ)	HIT＝1,043	MB-めすろん	クリア残1
4	パドルマニア	64,000	N! T! ナンジャモンジャ	R=9
5	沙羅曼陀	1,516,400	ジュース ジュースVAC!!	3-1 EASY5機
6	1943(1P)	3,170,830	Mrまさし君と名前が同じまさし君!?	モビル×2 R=16 はじめて(うそ)
7	1943(2P)	3,917,380	MB-めすろん ナンジャモンジャ	クリア ALL100%
8	パックマニア	705,140	MB-RVR	R=14 5匹
9	スーパーハングオン(アフリカ)	2'49"18	MB-RVR	55秒イージー
10	スーパーハングオン(アジア)	4'59"68	MB-RVR	ミニライドオン

ポニーワールド・ザ・コング
埼玉県所沢市緑町1-3　☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	2,106,100	A.NLUCK	7面
2	モンスターランド	4,485,010	まさひで	全面クリア
3	虎への道	832,470	Y.M	
4	R-TYPE	2,217,600	厚見	全面クリア
5	究極タイガー	1,978,370	TPC-RI	
6	パーフォクトビリヤード	413,400	しずお	
7	熱血高校ドッジボール部	3,276,000	くまさん	2周目アフリカ
8	クロスシューター	1,367,000	NOS	
9	オペレーションウルフ	528,050	謎のまさひで	
10	レインボーアイランド	71,180,910	CMO-T.K	全面クリア

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12　☎(04297)4-3952　☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,281	CRS-RAN薫	全面クリア
2	レインボーアイランド	26,799,340	CRS-麗夢YURI	旧バージョン
3	Mr. HELIの大冒険	705,320	CRS-RAN薫	2機設定全面クリア
4	忍	416,820	CRS-KAIN.M	全面クリア
5	究極タイガー	4-5	CRS-AOI美琴	EVERY20万 ノーマル
6	熱血高校ドッジボール部	1-6	?君	6面あと1人だった。
7	ザ・ディープ	163,000	CHIKV	5面
8	テラフォース	949,600	GAG-T.T	全面クリア
9	ニンジャウォリアーズ	71,240	CRS-RAN薫	2面
10				

荏原ゲームコーナー

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ1P	2'34"10	EGC-OMU	2人プレイ
2	ファイナルラップ2P	2'29"90	JAG-Y・I	2人プレイ
3	チェルノブ	375,100	S. P. T	
4	スーパーコントラ	11,080,100	JAG-WOP	2-4
5	オペレーションウルフ	211,100	JAG-BEN	空港, HIT率54.1%
6	究極タイガー	10,000,000+α	JAG-H・S	4-10
7	究極タイガー	10,000,000+α	JAG-WOP	5-10, 残り
8	Mr. HELIの大冒険	994,400	JAG-H・S	全面クリア
9	フリーキック	176,650	EGC-KIM	14面
10	功夫老師	平均反応時間0.06 最終反応時間0.05	EGC-IKE	

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=920	ALX-竹山	1コインクリア
2	サンダーブレード	2,950,270	G.A.M.	DXタイプ, 4面
3	Mr. HELIの大冒険	470,880	CHANGER	クリア
4	A-JAX	331,100	HIP(山本)	6面
5	ギャラガ '88	461,420	オオヌマ・DEE	5-21
6	スーパーコントラ	11,095,520	A・F	2周目の4面 5機設定
7	パドルマニア	36,900	XNC-まさと	サーファー
8	チェルノブ	154,050	MR.J	?
9	ファイナルラップ	2'38"35	U.V	2人
10	悪魔城ドラキュラ	35,700	A,.	STAGE 2

ゲームセンタープリムローズ

埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラガ '88	294,000	?	
2	忍	238,630	ZAP	3人設定
3	ドラゴンスピリット	536,730	T・S	R9
4	ソニックブーム	183,800	M.H	R5 3機設定
5	虎への道	440,110	T・S	2周クリア
6	SRD	1,505,680	T・S	3周目5面
7	ラビオレプス (ノーマル)	2,043,000	高野	全面クリア
8	ラビオレプス (エキスパート)	4,225,200	高野	全面クリア
9	R-TYPE	1,159,200	T・S	2周目クリア
10	ワードナの森	9,999,990+α	高野	クリア

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆＝28

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェルノブ	479,350	KAS-緑の少年	全面クリア
2	スーパーコントラ	21,313,160	HTL-Y. N	全2周クリア
3	サンダーブレード	5,298,490	CRAMP BOY	全面クリア
4	Mr.HELIの大冒険	1,087,900	HTL-Y. N	全面クリア
5	ギャラガ '88	1,816,540	からすやまの太田貴子	5-29クリア
6	ザ・ディープ	592,800	EXT-EXS	14面(イージー4機)
7	パックマニア	1,310,870	HCM-てった	17面(5人設定)
8	スーパーハングオン (エキスパート)	8'41"63	AMM-田中	ミニライドオンタイプ カウンターストップ3回㊫
9	SDI	79,611,170	SSC-VAP	イージー4機設定 オール㋩ノーミスS-34
10	モンスターランド	6,746	UUU㋟	ナイトアーマー セラミックブーツ

ハイテクノーベル神保町店

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1P ニンジャウォーリアーズ	302,380	TAK	1コイン ノーマル 6面ラスト
2	2Pトータル ニンジャウォーリアーズ	291,710	TYRANT-HIM TYRANT-SNIPER	1コイン ノーマル 6面中半
3	究極タイガー	10,000,000 +α	TYRANT-HIM	ノーマル 残機20 4-9(932エリア)
4	オペレーションウルフ	485,000	ACE HUNTER	ノーマル 2周目の武器庫
5	A-JAX	2,231,200	TYRANT-HIM	ノーマル 全面クリア
6	レインボーアイランド エキストラ バージョン	22,999,990	FREEZIN'	ノーコマンド ALLルーム 1千万
7	ストリートファイター	723,700	ERI&大聖	ラウンドALL ノーマル
8	忍	649,950	TYRANT-CHA	ラウンドALL ノーマル
9	熱血高校 ドッジボール部	4,243,800	TYRANT-SNIPER	2周目アメリカ あなたって強いね。もう知らない!
10				

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,351	REC-MIL	クリア
2	忍	623,530	REC-TKM	3人 クリア 2万×15
3	パックマニア	596,810	千葉大教育石尾	8面
4	熱血高校 ドッジボール部	4,878,700	NAO	2周目アフリカ
5	ソニックブーム	429,040	REC-中村由真	10面ボス
6	ゲバラ	1,207,300	REC-TKM	クリア
7	パドルマニア	126,900	FROM 大沢	(初級)クリア
8	チェルノブ	330,550	MIRAGE-B. K	ラスト
9	魔獣の王国	10,427,800	EMPTY	クリア 1千万のケタがあるから……。
10	SRD	1,016,940	REC-EXS	3機 2-7 タコミスで死

プレイシャトー

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340 ☆＝12

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーコントラ	21,375,600	FEL-ILG-K・M	(1P) ALL(2周クリア)
2	チェルノブ	313,700	FEL-T・I	7面
3	ヘビーバレル	1,612,600	FEL-NEOmkII	ALL(1P)
4	A-JAX	2,855,800	FEL-ILG-K・M	ALL
5	忍	492,560	DARK-ELF	ALL(3機)
6	ラビリンスランナー	1,240,080	FEL-NEOmkII	ALL
7	ソニックブーム	223,350	DARK-ELF	6面(3機)
8	ギャラガ'88	1,297,870	茂木雅夫	5-29
9	悪魔城ドラキュラ	143,600	ABA	4面
10	パドルマニア	266,410	MSX-GTV	8面(1P)

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェルノブ	397,750	V. A	クリア
2	究極タイガー	10,000,000+α	サラリートド	エリア999
3	スーパーコントラ	10,763,420	ヘリがライバルーすぎ	2-1
4	ギャラガ '88	1,644,700	S. NOVA DAN	ALLクリア
5	A-JAX	1,764,300	みいちあKKK	7面
6	ファンタジーゾーンII	473,100	T. M	R7
7	バトルフィールド	1,744,400	究極ヒマ人EXE	クリア
8	ゲバラ	1,015,000	須田峰夫	クリア
9	サンダーブレード	4,293,750	MIKI	DXタイプ, クリア
10	アフターバーナーII	319,617,110	MBT	HIT=949 クリア

ナムコゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	4,658,630	MIRAGE-MAX	AREA 431
2	ギャラガ '88	1,552,490	ALT-MA	5-29クリア1コイン
3	Mr. HELIの大冒険	623,930	REC-中村由真	1コイン クリア
4	忍	513,700	REC-TKM	1コイン クリア
5	ブラックアタック	1,308,800	MIRAGE-MAX	1コイン クリア
6	ブラックドラゴン	3,456,450	REC-中村由真	1コイン クリア
7	パックマニア	474,130	CGP-M. MBON	1コインR. 7
8	ワードナの森		多数クリア	1コイン
9	ファンタジーゾーン	12,890,450	SCK-S. I	3-2
10				

小野塚商店(愛称:トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒	188,700	HMD	リバイバル
2	グラディウス	475,800	SKY	リバイバル
3	サーカスチャーリー	99,350	KRSW	リバイバル
4	A-JAX	706,800	ARYM	
5	シティボンバー	1,236,500	ISHI	
6	スーパーコントラ	10,604,400	TsRGSK	1Pクリア
7	ソニックブーム	226,700	SKY	4機
8	チェルノブ	932,000	(H)ITH	
9	ぶたさん	533,820	(Y)NKMR	1Pクリア
10	ミュータントナイト	226,920	KNK	

プレジャーキャッスル

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャ・ウォーリアーズ	285,360	R, YKA	ラウンド6
2	ニンジャ・ウォーリアーズ (2P)	350,960	R,YKA&E. P-TRI	全面クリア
3	A-JAX	734,900	E. P-TRI	ノーミスクリア
4	オペレーションウルフ	513,000	TMR-WIN	2周目4面 5人救出, 71.0%
5	ザ・ディープ	414,800	無所属EXS(MGN)	ステージ11
6	熱血高校 ドッジボール部	619,000	GGP-M. H.	3周目アメリカ(イージー)
7	ドラゴンスピリット	1,213,620	EXT-CPU	全面クリア (1日バージョン)
8	源平討魔伝	30,200	E. P-TRI	低得点クリア
9	忍	585,950	EXT-CPU	全面クリア
10	究極タイガー	10,000,000+α	KAS-緑の少年	初の星を付けてくれてありがとう!

ゲームプラザ ☆＝1

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'27"15	GPN-IA	4人同時プレイ
2	アフターバーナーII	HIT=1,094	SFF-ZAT-MIW	ALLクリア
3	ぶたさん	702,950	SFF・じゃみんぐ	ALLクリア
4	悪魔城ドラキュラ	352,700	KSG-CAT	STAGE 14
5	チェルノブ	307,250	MIRAGE-B・K	STAGE 5
6	スーパーコントラ	10,635,620	CPM-辻	2-1
7	忍	565,170	AAS-KWM	ALLクリア 3機設定
8	スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'25"68	EMPTY	エキスパート
9	スーパーハングオン (ミニライドオン)	5'02"02	SFF-ZAT-MIW	ジュニア
10	テラフォース	932,000	SFF-MCG-時彰鈴	ALLクリア

ゲームセンターUFO

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'31"36	EXT-SUM	3人同時プレイ
2	ギャラガ '88	1,952,440	EXT-MGN表マンゴーン宗教>ぬく	5-29クリア
3	ザ・ディープ(1P)	669,650	EXT-EXS	全15面クリア イージー
4	ラビオレプス	6,242,500	EXT-TEC	ノーマル ノーミス, リボン
5	チェルノブ	490,900	KAS-緑の少年	クリア
6	ゲバラ	1,175,200	KAS-ZTNの弟子 UHY½面相	クリア 5機設定
7	ラビリンスランナー	840,030	KAS-緑の少年	EXT-5万のみ クリア
8	スーパーコントラ	11,071,320	KAS-END	2-4
9	サンダーブレード	5,162,110	KAS-PCG	クリア DXタイプ
10	悪魔城ドラキュラ	479,900	KAS.-Mr. koike	3-2

カジノカーニバル ☆＝2

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ディープ	219,900	くぼってCOPYER	8面
2	ぶたさん	1,056,730	あっちゃん	クリア
3	チェルノブ	330,250	偽 MON	1コイン ALLクリア
4	サンダーブレード	4,638,400	L.·T. S.コピア	DXタイプ ALLクリア
5	究極タイガー	3,460,660	まっつあん抜かれた	2-5 348
6	忍	558,110	メット抜かれた	1コイン ALLクリア
7	シティボンバー	1,078,960	OUCH!!	1コイン10面
8	ギャラガ '88	386,950	MADA MADA	5-19
9	ファンタジーゾーンII	501,400	拝島シマダ	7面
10				

サンペデックナムコランド

千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	10,000,000+α	謎のもんがーダンザー㋳	4-10のオヤジ
2	スーパーコントラ	10,819,920	CHAT-COM	2-2
3	A-JAX	1,086,000	ACT-POO	クリア
4	悪魔城ドラキュラ	999,900+α	MRG-MRI	8-1おわらない
5	チェルノブ	298,000	CHAT-COM	7面
6	ファイナルラップ	2'24"96	原口健吾	4人プレイ
7	熱血高校 ドッジボール部	488,500	CHAT-ZAP	3周目 中国
8	ぶたさん	532,880	ちゃちゃちゃちゃん ZAIKE	クリア
9	ギャラガ '88	1,862,760	EXT-MGN ぬらりひょんず	5-29 1ボタン
10	パックマニア	779,180	LUCKY-WEST CHS	13面

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地　☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダーブレード	4,957,560	FGK-谷山舞奈	1コイン
2	オペレーションウルフ	116,800	Mrえすえし	
3	アフターバーナーII	311,068,820	FGD AQUARIUS	1コイン全面クリア HIT=1375
4	ヘビーウエイトチャンプ	9,999+α	FGK 守山修一郎	all 6回防衛
5	アウトラン	45,646,450	FGK 七瀬北斗	4′43″71 Cコース
6	Mr. HELIの大冒険	620,010	じはん工藤with 生稲軍団	1コイン6面
7	スーパーコントラ	10,946,680	FGK 中島亜津美	1コイン 2-3
8	パックマニア	455,050	ガッチュー吉村	1コイン10面
9	サンダーブレード CITYタイプ	4,847,440	ADPCM サンプリングの鬼	1コイン全面クリア
10	ヘビーバレル	256,400	山本貴史君	1コイン3面

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7　☎(0263)35-6744　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Mr. HELIの大冒険	752,350	恵一and恵美	ALL
2	究極タイガー	7,806,260	Lucky7½ TM Now Win!	4-2
3	チェルノブ	328,950	恵一and恵美	ALL
4	SRD	10,000,000+α	Lucky7½ TM マイナーTAN	
5	スーパーコントラ	10,756,400	恵一and恵美	2-1
6	ギャラガ '88	1,522,020	MBX-宮下	5-29 残2機
7	アフターバーナーII	68,918,520	Lucky7½ TM RND	HIT=1215
8	パックマニア	495,440	MBX-Sir	
9	A-JAX	1,704,600	Lucky7½ TM HI.M	ALL
10	特殊部隊UAG	1,569,300	Lucky7½ TM SUPER LEEZ	ALLレーザ有ボーナス1

ジョイランド オレンジ

神奈川県小田原市扇町4-8-18　☎(0465)34-3116　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	A-JAX	2,058,100	うる星V&PUL	1コイン7面5機
2	ゲバラ	139,400	PUL	1コイン5面
3	ストリートファイター	671,600	小林	1コインクリア
4	究極タイガー	3,710,760	SBK-K・OⓌ	2周目8面ノーマル
5	ニンジャウォーリアーズ	84,750	森本	2面
6	オペレーションウルフ	163,200	PUL-II	1周目収容所
7	レンボーアイランド	24,109,820	K・K	1コインクリア
8	特殊部隊UAG	1,420,600	PUL	1コインクリア
9	ダライアス	11,018,250	PUL	エキストラZ
10	バトルフィールド	1,442,700	LAY	4人救出

ハイテクセガ万代店 ☆＝2

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1,505	FGK-VIRGO	4月には金沢の住人！ クリア
2	アウトラン	4′38″15	FGK-JOJO	Cコース イージー
3	サンダーブレード	5,160,470	プリンセス FGK-CALM	DXタイプ クリア
4	スーパーハングオン (ミニライドオン)	6′41″81	FGK-JOJO	シニア イージー
5	ソニックブーム	399,090	FGK-ストーン・リップ	2-4
6	スーパーコントラ	11,083,360	プリンセス FGK-CALM	2-4 イージー3機
7	チェルノブ	352,200	プリンセス FGK-CALM	クリア
8	ギャラガ '88	1,601,330	FGK-C.M.I	エンディング, No, 4 クリア
9	Mr. HELIの大冒険	申請者ナシ		マネー部門
10	パドルマニア(1P)	147,000	FGK-ミアン・トリス	上級7面マッキンナーまで

がらんがらん ☆＝1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	究極タイガー	9,883,300	Luvky7½ TM Now Win.／	4-10 AREA 955
2	ダライアス(V)	10,445,580	ATM-花村紅緒㋤	エキストラバージョン クリア
3	ダライアス(W)	10,031,970	ATM-Buchi	エキストラバージョン クリア
4	ダライアス(X)	9,904,380	ATM-Buchi	エキストラバージョン クリア
5	ダライアス(Y)	10,432,060	ATM-花村紅緒㋤	エキストラバージョン クリア
6	ダライアス(Z)	10,818,580	ATM-花村紅緒㋤	エキストラバージョン クリア 51200×6
7	銀河任侠伝	694,700	ATM-MOMO TAROH	ノーコンチ
8	パックマニア	400,940	Ability	7面
9	ライフフォース	10,000,000+α	Lucky7½ TM Now Win.／	19-2 RED
10	飛翔鮫	10,000,000+α	ATM-Buchi	AREA 999+α 残12機2人目

ニュースターグループ5店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	チェルノブ	174,600	BUB-MB	5面クリア 朝日店スターライト
2	ギャラガ '88	1,809,300	JRA	朝日店スターライト
3	スーパーハングオン	8′58″41	YOM-KA	朝日店スターライト
4	スーパーリーグ	3,530,100	YP	京王店
5	究極タイガー	2,640,740	新潟のニカウ	上高地店
6	アフターバーナーII	HIT=439	ROCK・ON	上高地店
7	サイドポケット	639,330	BUB-JRA	上高地店
8	忍	566,630	ハイマー	1コインクリア ニュースター
9	A-JAX	772,800	C&P-ILM	1コインクリア ニュースター
10	ストリートファイター	633,800	TOM	クリア ニュースター

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9　☎(0258)36-0991　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	チェルノブ	337,500	FGK-BIG・K	ALL
2	スーパーコントラ	10,812,300	JOB-あつし	2-2
3	究極タイガー	3,647,140	NASKA-AGK	エリア359
4	悪魔城ドラキュラ	235,600	魔覇ドラゴット	STAGE9のラス
5	ラビオレプス (エキスパート)	10,165,800	JOB-あつし	ALL ノーミソ, リボン
6	ラビオレプス (エキスパート)	10,859,400	JOB-あつし	ALL リボン+α
7	ぶたさん	629,570	NASKA-AGK	11面
8	パックマニア	745,870	NASKA-KYO	11面
9	Mr. HELIの大冒険 (残りMONEY部門)	$21,980	NASKA-SOL	ALL 1面で死んだ
10	スーパーハングオン (シットダウン)	2′56″98	NASKA-Zin	アフリカ, イージー 3回接触

がらん3 ☆＝1

長野県伊那市大字伊那1951-16　☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII (Hit)	1,226	Lucky7½ TM Now Win.／	クリア 残0機
2	アフターバーナーII (点)	69,204,470	Lucky7½ TM Now Win.／	クリア 残0機
3	ニンジャウォーリアーズ	154,940	P.ST-HIROちゃん	3面くの1
4	究極タイガー	1,000万+α	Lucky7½ TM Now Win.／	5-2 AREA 991 残 3機
5	熱血高校 ドッジボール部	827,800	P.ST-PAL.／	3-1
6	ザ・ハスラー (ステージ)	10面	L,GAI	9ボール、67%
7	ザ・ハスラー(%)	92	P.ST-HIROちゃん	9ボール 2面
8	ギャラガ '88	1,549,420	MBX-宮下	クリア 残2キ
9	キック&ラン	point=52	P.ST-あっちゃん	クリア
10	ライフフォース	4,578,100	オペラ男	9-5(赤)

プレイシティキャロットIN 甲府(甲府集辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	悪魔城ドラキュラ	164,100	DAZUNI 本田	5面
2	ぶたさん	985,550	MOBY-D	1コインクリア
3	スーパーコントラ	11,106,740	C&P ILM	(1P) 2周目4面
4	ファイナルラップ	2′29″45	DAZUNI スーパー中もと	1コイン6人プレイ
5	Mr. HELIの大冒険	776,520	DAZUNI-JN-KO	1コインクリア
6	忍	649,320	AS-DAZUNI B・I	1コインクリア
7	熱血高校 ドッジボール部	5,678,900	AS-DAZUNI D・H	2周目アメリカ
8	アフターバーナーII	HIT=1,199	Lucky 7½ TM-RND	ALL
9	パドルマニア(2P)	772,000	DAZUNI てらちん+UMI	ALL(上級)
10	モンスターランド	5,987ゴールド残し	DAZUNI てらちん	1コイン ALL

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーンII	545,400	白山人	R7 コイン32,750
2	チェルノブ	196,150	TRT	R5
3	アフターバーナーII	66,509,910	OSA	全面クリア HIT＝950
4	Mr. HELIの大冒険	289,060	XYZ…冴羽僚	R4
5	ソニックブーム	230,150	絶不調のF.K	R6
6	ギャラガ '88	544,340	T.Y	R5-24
7	ワンダープラネット	10,251,250	NOBODY	全面クリア
8	パックマニア	363,970	RUSTIC-KUN	R8
9	熱血高校ドッジボール部	2,440,700	コナちゃん	2周目3試合
10	忍	302,330	コナちゃん	全面クリア

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーコントラ	10,810,640	ASG-Y,W	2-2
2	ニンジャウォーリアーズ	254,300	ASG-Y,W	5面
3	1943	2,824,370	さいとう	1P
4	エイリアンシンドローム	2,179,900	SATOMI,I	R-25
5	究極タイガー	7,085,330	MINS	エリア684
6	ラビオレプス	7,481,600	究極超人-R	エキスパート 400万ボーナス
7	オペレーションウルフ	515,650	ASG-Y,W	2-4
8	ジェミニウイング(2P)	1,927,340	MINS and M,T	1P 1,036,040 2P 891,300
9	忍	608,720	ASG-Y,W	全面クリア
10	虎への道	248,240	H,N	5面

パピープレイランド

静岡県富士市平垣270-10 ☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	10,310,850	R・H	残5 くじら
2	レインボーアイランド	15,619,120	AGF	残4 クリア
3	Mr. HELIの大冒険	500,650	M・B栃木 はいからナンノ	クリア
4	ミュータントナイト	255,740	KVZ	ACTII
5	ラビリンスランナー	503,860	GWC-TEN	クリア最終ルート右
6	スーパーリーグ	2,372,100	なべちゃん	四試合ランクイージー
7	メトロクロス	596,550	TOD	R-32
8	パックマニア	350,640	MAX	R-6
9				
10				

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,410	ASKA	クリア
2	Mr. HELIの大冒険	691,900	Sgt,Pepper	クリア 3機設定
3	究極タイガー	3周目4面	Sgt,Pepper	
4	レインボーアイランド	76,166,980	ブリバリのNAM	クリア
5	ファンタジーゾーンII	637,300	もう少しだ！	
6	パドルマニア	8面	シンクロナイズドスイミングはひどい	
7	シティボンバー	2,548,345	山本博志	3-4
8	ラビオレプス(ノーマル)	4,787,800	TALL-P	ノーミサイル リボン付
9	A-JAX	739,800	サブ	
10				

キャノン最前線 ☆＝5

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	69,697,260	IOP-DRN	HIT＝1140 1コインクリア
2	パドルマニア	718,800	NAL & NAL	上級コースクリア
3	チェルノブ	401,800	ZAT	残機0・ALL
4	スーパーコントラ	11,050,300	鮎川まどか	2-3ラスト近く
5	熱血高校ドッジボール部	235,200	IOP-DRN	
6	サンダーブレード	1,845,690	TOP-DRN	3面ジャングル
7	A-JAX	1,378,600	OZ'	6面のボス
8				
9				
10				

イエローハット ☆＝25

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ(DXタイプ)	2'21"96	GMC-P㋟,LGI てぶごん,EB	4人プレイ
2	悪魔城ドラキュラ	495,100	でぶごん	4-2
3	パックマニア(スコア部門)	1,719,130	HCM-てった	5機設定 Rd.20
4	パックマニア(面数部門)	全23面クリア	HCM-てった	5機設定
5	A-JAX	5,092,400＋α	GMC-ZEUS	ノーミスクリア今回で集計打切り
6	スーパーコントラ	11,107,900	GMC-ZEUS	2-4
7	サンダーブレード(DXタイプ)	5,317,080	YNF(ZAG)	5機設定 3st TB＝50万
8	ゲバラ	1,205,100	AIM	クリア
9	アウトラン(VerII.A)	4'38"90	HCM-てった	スーパーハングオンよ！戻って来い
10	モトス	2,439,500	ルート2	3機設定 2ミスクリア

ビッグキャロット京都 ☆＝1

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェルノブ	326,850	KYU	1コイン オールクリア
2	ハイパークラッシュ	438,570	RZ250R＋女子中高生＝よっさん	5面目
3	アフターバーナーII	HIT＝1,308	東向日のBOMB	1コイン オールクリア
4	ジャンボウ	1,493,100	大野敏	36面
5	究極タイガー	6,835,000	GEK	3周目の8面 エリア660
6	スーパーコントラ	10,666,100	ブラッディソルジャーY・T	2周目の1面
7	ポケットギャル	60,000	山城のPAJ堀井	1コイン オールクリア
8	ラビオレプス(ノーマルコース)	6,064,000	うふふの水島み〜な♡	1コイン オールクリア ノーミス、ノーミサイル、リボン付
9				
10				

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,190	日出郎	クリア
2	サンダーブレード	5,894,880	ATOMIC RONNER CRUX	クリア CITYタイプ
3	スーパーコントラ	11,085,640	T^2(お茶2号)®	2-4で他界
4	スーパーハングオン	2'52"83	CRUX！	アフリカコース
5	チェルノブ	331,600	T^2(お茶2号)®	クリア(あと8万点…)
6	忍	342,620	日出郎(ASA)	クリア(3機設定)
7	ファンタジーゾーンII	7,521,500	KAN.G	ノーミスクリア
8	ソニックブーム	234,900	日出郎®	R-6でなんまんだぶ(3機設定)
9	ゲバラ	1,193,000	綾小路"レオナ♡"れいむ	くりあ…。
10	ドラゴンスピリット	1,202,410	綾小路"ゲゲボ"れいむ	上に同じ

プレイシティキャロット豐橋店

愛知県豐橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2"25"96	AGF & IMM㋟& UUU㋟ & MRX…	P.ペップ 6人プレイ
2	アフターバーナーII	HIT＝1,461	UUU㋟	クリア 1ミス
3	サンダーブレード	5,261,240	VRC-MSS	クリア
4	スーパーコントラ	11,170,300	VRC-MSS	2周目4面
5	究極タイガー	10,000,000	ふみちゃん・F・	936エリア
6	悪魔城ドラキュラ	105,000	VRC-ND	R,5
7	チェルノブ	291,750	IMM㋟	R,7
8	モンスターランド	G＝7,088	UUU㋟	クリア
9	Mr.HELIの大冒険	912,250	VRC-ND	クリア
10	オペレーションウルフ	581,600	社長の友達	2周目5面

AOUショー出展作品 "目をつけたゲーム"

順位	ゲーム名	メーカー名	票数
1	グラディウスII	コナミ	233
2	アサルト	ナムコ	106
3	ベラボーマン	ナムコ	95
4	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	83
5	コンチネンタルサーカス	タイトー	53
6	シルクワーム	テクモ	41
7	ホットロッド	セガ	39
8	ビジランテ	アイレム	27
9	レインボーアイランドEX	タイトー	18
〃	チェッカーフラッグ	コナミ	18
〃	ファイナルラップ	ナムコ	18
12	パドルマニア	SNK	15
13	悪魔城ドラキュラ	コナミ	14
14	ストリートファイター	カプコン	13
〃	チェルノブ	DECO	13
16	ドラゴンニンジャ	DECO	12
17	上海	サン電子	11
〃	サイバータンク	ファランド	11
19	アフターバーナーII	セガ	10
〃	スーパーコントラ	コナミ	10

ヒットゲームBEST10番外編

AOUショーに出展された機種の今後の予想をしてみましょう。さあ、どんなゲームがヒットするのか？

まず、ショーで人気投票の1位になったグラディウスIIですが、これはどうでしょう。私の意見としては、まずこのゲームは売れると思います。

いろいろ文句をつけたい人はいるかもしれませんが、一般のプレイヤー（彼らのことをマニアと呼ぶ人もいます）はこういうゲームがやりたいのです。やりたいと思っているゲームが出れば、売れるのはあたりまえ。このようにいかにも中、高校生にウケそうなゲームをもっと作っていってほしいと思います。

このゲームは3月下旬の発売予定ですが、発売と同時にテーブルゲームでは人気のTOPを取ることは間違いないでしょう。

2位のアサルトもヒット間違いなしでしょう。シミュレーション的な内容だけにかなり年齢の高い人にもウケると思います。ただ、発売時期と出回る台数が問題でしょう。また、グラディウスIIほど爆発的なヒットではなく、ロングヒットタイプでしょう。

3位のベラボーマンはナムコ系の店ではヒット間違いなし。でも他のロケーションではどうでしょうか。

4位のニンジャウォーリアーズは寿命が心配です。3画面筐体の次回の作品へのつなぎと思ったほうがいいのでは。

コンチネンタルサーカスはそこそこいけるでしょうが、これも大ヒットはとても無理だと思います。都会でインカムを稼ぐしかないでしょう。

他はシルクワームやビジランテは発売直後はまあまあいけるのではないでしょうか。でも、これらは長寿命を期待するのはやはり難しいでしょう。さらにそれ以外は保証しかねます…。

石井ぜんじ

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ストリートファイター	646,500	八幡	クリア1P,テーブルタイプ
2	A-JAX	1,089,600	松村	7面
3	熱血高校 ドッジボール部	410,900	○○	2周アメリカ
4	ソニックブーム	346,840	佐藤	9面3機
5	ギャラガ '88	541,210	須方	5-21
6	パドルマニア	マッケンナー	○○	7面
7	サンダーブレード	4,097,770	八幡	DXクリア
8	ジェミニウイング	886,710	松村	7面
9	ラビリンスランナー	511,570	○○	クリア
10	モンスターランド	2,637,900	吉田	クリアG-2044

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515　☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝991	OGP-KIT	EASY 3機設定
2	アフターバーナーII (スコア)	242,506,160	RX-HTL 諸星あたる	コンティニューあり
3	ソニックブーム	478,190	LUM-Y.H.	9面 3機設定 ボーナスシップ3万点
4	バトルフィールド	1,000,000	RX-OBQのつれ牧くん	HARD設定
5	忍	411,920	A.I-COTの友達まへ君	3人設定
6	パックマニア	545,290	FR•EK-DOOR	11面　5匹設定
7	スーパーハングオン (アジア)	4'35"12	アラビンドビンヒゲドビン	ライドオン 敵車ノーマル
8	チェルノブ	103,100	申請なしのさらし者,店員F	ノーマル・3人設定
9				
10				

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Mr. HELIの大冒険	98,140	BO²	2面
2	究極タイガー	2,777,440	大天使ミカエル	AREA274
3	スーパーコントラ	10,669,280	ブラッディソルジャーY-T	2周目1面
4	スーパーハングオン	2'51"36	AMM-SET	ビギナー
5	レインボーアイランド	52,017,140	㋴がペロでY•T	ZAP14 ALLクリア 残4
6	ギャラガ '88	160,260	BO²	2-13
7	パックマニア	234,850	F•V	6面
8				
9				
10				

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2-2-28　☎(0862)27-9314　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド	79,756,000	TDGR-SUNAO	
2	パドルマニア	122,000	TEC-MAI	初級,マッケンナークリア 1'20"設定
3	Mr. HELIの大冒険	835,230	YAE	
4	究極タイガー	9,055,320	ま・めぞん	エリア876 4周目6面
5	スーパーコントラ	11,139,700	HCS-・・A	2周目4面
6	スーパーハングオン	2'50"70	VEL	シットダウン ビギナー
7	A-JAX	2,110,800	HCS-EBI	
8	1943	2,974,700	CAN'-YMO	
9	サイドアームズ	4,247,700	Aoichan& Skyblue	
10				

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,196 68,994,590	KTKOT	ALL 1
2	オペレーションウルフ	193,400	KIKUCHIYO	R-6
3	レインボーアイランド	99,999,990+α	CASTLEKNOT㋴	ALL C-10入力 ZAP-39
4	スーパーコントラ	10,934,560	ブラッディソルジャーY.T	2周-3面 ランク,EASY
5	ストリートファイター	641,900	めぞん一刻	R-10
6	チェルノブ	245,250	GWC-CRS	R-6
7	究極タイガー	2,069,370	天帝FLA	213エリア
8	A-JAX	1,591,400	響-RIHAKU-刻	ALL
9	バトルフィールド	1,731,500	杉原孝吉	ALL
10	ゲバラ	109,000	HYPA-TAKISE	R-4ラスト

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ジェミニウイング	1,825,970	SSP-SKZ	クリア
2	サンダーブレード	5,138,930	INGS-FAN	クリア DXタイプ 2コイン
3	ソニックブーム	453,990	INGS-DIS	3機設定11面
4	Mr.HELIの大冒険	残M＝10,000	INGS-ZZZ	3機設定 ノーミスクリア
5	ストリートファイター	477,600	INGS-ZZZ	テーブルタイプ8人目
6	忍	406,690	INGS-FAN	3人設定 4-2
7	スーパーハングオン (ミニライドオン)	6'52"59	HART-失恋魔術師	5回接触 シニア
8	パックマニア	739,840	MIA	
9	アフターバーナーII	HIT＝1,038	INGS-ZZZ	1コイン クリア
10	アフターバーナーII	HIT＝1,284	INGS-FAN	3コイン クリア

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33　☎(0862)32-9267　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1297	RIMI	ノーマル3機
2	スーパーハングオン (ビギナー)	2'46"77	VEL	ミニライドオン
3	スーパーコントラ	10,626,040	HCS-.. A	2周目 2面 ノーマル
4	パドルマニア	132,700	HID.	初級 全面クリア
5	チェルノブ	225,500	LOT	ノーマル,3機6面
6	Mr.HELIの大冒険	801,680	福山市-SIR	3機 ノーマル
7	サンダーブレード	5,138,390	KIMI	DXタイプ
8	ファンタジーゾーンII	1,832,400	by ちくわ	EASY, 全面クリア
9				
10				

ハイテクセガ三宮

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,262	V-MAX-FRX	1コイン 全面クリア
2	オペレーションウルフ	218,900	Extreme-Lizard	
3	サンダーブレード	5,153,460	Extreme-メカたいにゃん	1コイン 全面クリア
4	スーパーコントラ	10,796,040	Extreme-Lizard	2周目の2面
5	チェルノブ	341,650	Extreme-㋫	1コイン 全面クリア
6	Mr.HELIの大冒険	897,840	Extreme-えいちゃん	
7	ギャラガ '88	1,878,930	Extreme-s.s	1コイン クリア 5-29
8	パドルマニア	36,250	HAS	5人勝ちぬき
9	熱血高校 ドッジボール部	396,600	Extreme-Lizard	2周目の3面
10	ファンタジーゾーンII	4,345,400	V-MAX-Wiz	1コイン クリア

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーコントラ	11,135,500	TFG-潮-BRA	
2	ギャラガ '88	1,688,940	TFG-OYZ	ボーナスラウンドかせぎ
3	サンダーブレード	5,132,170	INGS-FAN	クリア　DXタイプ
4	究極タイガー	9,846,150	INGS-MDK	4-9 エリア921
5	ファイナルラップ	2'34"00	IPL	2人プレイ
6	チェルノブ	350,700	INGS-M•M	
7	A-JAX	2,197,300	INGS-M•M	
8	Mr. HELIの大冒険	1,017,280	INGS-M•M	GOLD不明 最終面クリア,かせぎ
9	パックマニア	568,860	INGS-FAN	8面
10	功夫老師	68点	尾上真一	1人プレイ

3月21日発売！

スーパー魂斗羅 & A-JAX

キングレコードのCGMシリーズから発売されたコナミ「スーパー魂斗羅＆A－JAX」は、オリジナルサントラ全曲、未使用曲全7曲。さらに、スーパーアレンジ・ヴァージョン4曲入りというすぐれものだぞ！
LP 2800円、CD 3000円、CT 2500円

コナミオリジナル
アニメビデオ

沙羅曼蛇

ゲームですでにおなじみの「沙羅曼蛇」が、アニメになって登場！　すでに発売されているので、もう見た人も多いと思うけど、これがなかなかおもしろくて、㋘編集部内でも大評判。赤丸上昇中も大なっとくでした。
定価12,800円。50分。

ウイルトーク市駅店
愛媛県松山市湊町5-5-7 ☎(0899)32-3821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド	22,899,330	ぴいたぁへっどM. H	難易度D, 全面クリア
2	フルスロットル	976,160	ミラターボ7616	1ステージ 60秒全面クリア
3	虎への道	508,560	ザム2号	
4	A-JAX	1,495,400	サバーサ・リー	
5	オペレーションウルフ	469,400	アキオ・イン・マック	
6	スーパーリアル マージャンPII	147,000	ケンブー	
7	特殊部隊UAG	1,420,000	サバーサ・リー	
8				
9				
10				

ビデオゾーン50
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	70,295,410	古志	H. 1216 1/2. クリア
2	サンダーブレードDX	4,999,910	計羽	2/6 クリア
3	ソニックブーム	372,040	MOD	9面. 2/20
4	スーパーコントラ	10,767,400	UTU	2/3クリア
5	ストリートファイター	465,300	足立	2/25 クリア
6	A-JAX	1,012,500	AYU	2/23
7	ヘビーバレル	1,515,500	UTU	1/2クリア
8	究極タイガー	1,985,450	PD-X	2/11 9面
9	アウトラン	4′52″62	DDT	Aコース2/3
10	1943	3,434,630	SKY	モビ×3. ALL100% コマンド使用2/23

プレイスクエアスティング
岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パドルマニア	245,200	TRIGGER MAN/ ざうえる	上級 サーファークリア
2	パドルマニア	216,100	TRIGGER MAN/ ざうえる	中級 シンクロクリア
3	パドルマニア	131,000	藤井	初級 シンクロクリア
4	パドルマニア	292,150	そめのすけEFL&そめたろう ざうえる	2P初級 全面クリア
5	スーパーコントラ	10,948,000	HCS-みんちゃん	2-3
6	Mr. HELIの大冒険	773,420	TECH21-YZF	全面クリア 残りマネー3440
7	究極タイガー	7,001,420	NOVICE-BITくん	エリア713
8	ヘビーウェイトチャンプ	7,431	AYUMI	8人勝ち抜き
9				
10				

WE'LL TALK TAITO 大街道店
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	熱血高校 ドッジボール部	9,999,990	NJP-SUR-YT	
2	ドラゴンスピリット	1,789,770	GET-E.T	全面クリア
3	A-JAX	1,675,900	GET. 01-MAX	7面
4	オペレーションウルフ	514,650	AKIO. IN MAC	ヒット73% 2周目4面
5	パックマニア	472,810	PASHU	
6	ザ・ディープ	100,850	NJP-SUR-YT	4面
7	ニンジャウォーリアーズ	258,000	NJP-RT	4面
8	フルスロットル	4′08″46	NJP-SUR-LEE	953690. 点. 全面クリア
9	ミッドナイトランディング	770	EAST-CLUB-ONIGIRI	全面クリア
10	キックアンドラン	44	NJP-SUR-Y. T	全面クリア

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ	2′34″35	DOC	4人プレー
2	アフターバーナーII	276,697,640	POT	HIT=1,298 1コインクリア
3	スーパーコントラ	581,800	SDA	
4	ギャラガ '88			
5	究極タイガー	1,919,950	APEX-VTR	エリア201 9面
6	ぶたさん	337,605	大学生	
7	オペレーションウルフ	167,950	T.K	HIT 48.2
8	A-JAX			
9	ゲバラ			
10	Mr. HELIの大冒険			

コインスナック24
岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	チェルノブ	418,500	T・D・G・R-KAW	全面クリア
2	スーパーコントラ	11,252,360	T・D・G・R-KAW	2周目4面
3	熱血高校 ドッジボール部	9,999,990	T・D・G・R-KAW	カウンターストップ
4	A-JAX	2,046,700	HCS-MPL	
5	チェルノブ	399,100	T・D・G・R-SUNAO	全面クリア
6	ニンジャウォーリアーズ	112,700	HCS-BOY	1コイン1人用使用
7				
8				
9				
10				

ジョイフルATAGO
高知県高知市愛宕町1-11-24 ☎(0888)24-6771

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ハイパーオリンピック	1,551,671	H H H	オリンピック かいさい中!!
2	フルスロットル	3′35″91 1,287,130	ぶっちぎり!!	減質タイムノーマル, 60秒設定, AV-337
3	究極タイガー	4,324,450	長田仙人	私も恋をします。
4	レインボーアイランド	70,355,290	K. H.	8ケタコマンド, ハード, オールシークレット,
5	オペレーションウルフ	412,200	LAY A WAY	ノーマル 2周目2面
6	SRD	2,500,180	西浦雅樹	ノーマル 5周目1面
7	フラックアタック	634,100	L. M. KID	陽子すきだよー ステージ9
8	熱血高校 ドッジボール部	425,700	下村公人	私が竹葉のムスコだ。 ステージ10
9	特殊部隊UAG	1,562,000	H. R. GIGER	ノーマル 私がギガーです。
10	R-TYPE	1,272,400	藤田朋万	2周目7面

GAME CITY OZ
山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	フルスロットル	3′43″41	インターセプター	スコア 1,208,850
2	スーパーリーグ	2,169,700	のってるこうちゃん	4試合9回2/3
3	ギャラガ '88	1,406,340	TUC-ZUNCHAN	
4	ぶたさん	559,310	RZ-1	ALL
5	悪魔城ドラキュラ	134,000	FDE	5面
6	チェルノブ	239,050	IDA	5面
7	Mr. HELIの大冒険	462,950	FDE	ALL
8	ポケットギャル	22,200	ハスラー・ザ・キッド	4人目
9	特殊部隊UAG	1,258,500	ドクター	ALL(イージー)
10	アフターバーナーII (ダブルクレイドル)	HIT=967	M. YOSHIMOTO	2コインクリア

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585 ☆=9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2′46″44	NJP-Ⓐkindo	(ミニ)アフリカ
2	スーパーハングオン	4′48″09	NJP-Ⓐkindo	アジア
3	スーパーハングオン	6′37″31	NJP-Ⓐkindo	アメリカ
4	スーパーハングオン	8′35″60	NJP-Ⓐkindo	ヨーロッパ
5	ゲバラ	1,264,800	NJP-ⒶJOG	クリア
6	ラビリンスランナー	864,180	NJP-ⒶNiS	クリア
7	スーパーコントラ	11,068,800	NJP-ⒶNiS	クリア
8	ソニックブーム	447,640	NJP-ⒶJOiN	3機 11面
9	ファイナルラップ	2′43″40	KAZUNOKO	スタンダード2人
10	ストリートファイター	712,300	KAZUNOKO	テーブルクリア

メディアインオビヤ
高知県高知市帯屋町2-1-35 片岡ビル ☎(0888)23-0645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	フルスロットル	3′38″30 1,256,160	L. M. IKAさま	60秒, ノーマル
2	究極タイガー	1千万+α	L.M.長田仙人	残機多数, ノーマル
3	レインボーアイランド	74,562,690	L.M.長田仙人	ハード, ザップ×1
4	熱血高校 ドッジボール部	510,600	L. M. WNA	ノーマル, 2周目
5	オペレーションウルフ	445,200	LAY A WAY	全員助けた
6	S R D	8,751,880	LAY. A WAY	13周目4面
7	A-JAX	1,230,400	L. M. MIL	1コインクリア
8	虎への道	525,730	MPS-CELLZ	いまさんだよ!
9	忍	318,320	L. M. OFF	1コインクリア
10	バトルフィールド	1,759,300	L. M. DAA	全面クリア

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ	2′25″93	RUN	4人プレイ・マクラーレン
2	A-JAX	1,521,200	5L-市6R.S	クリア
3	ギャラガ '88	1,450,440	RUN	クリア5-29 残2
4	レインボーアイランド	1億+α	TOM, DEI, DAN, K.H	コマンド無し ノーミス ZAP使用
5	Mr. HELIの大冒険	444,420	プリセスマジポンの助	ノーミスクリア マネー21,180
6	悪魔城ドラキュラ	70,300	ミッポリン!	2面クリア
7	究極タイガー	6,134,900	究極RUN	エリア596(3-5)
8	パックマニア	1,298,750	渡辺美里PSZ	17面
9	シティボンバー	3,260,915	TOM	TIME2:00 4周目5面
10	ぶたさん	457,890	ミッポリン!	ROUND-12

アミューズメントマリオ
岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1259	HTM=HMS	
2	ニンジャウォーリアーズ	127,950	P. J-LEGIMAN LAY	ノーマル 3面目
3	究極タイガー	1,959,510	P. J-いす KID	9面ボス 212エリア
4	Mr. HELIの大冒険	485,180	P. J-BUBBLES WOL	1コインクリア
5	忍	461,930	HTM BIG. WEST	クリア
6	虎への道	488,650	P.J ぶたさん DIO	クリア
7	A-JAX	1,795,500	P. J-Leader RYU	クリア
8	熱血高校 ドッジボール部	366,500	P.J-KOU	クリア
9	レインボーアイランド	22,261,410	HTM-スイカ	クリア
10	ぶたさん	589,100	SKELTON P. J-LAY	

モンキーハウス本館 ☆=6
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ソニックブーム	3,937,530	GMC. N. K	18-3 R=105 3機設定
2	Mr. HELIの大冒険	1,035,350	GMC.ごんぞう(NBA)	3機設定 全6面クリア
3	Mr. HELIの大冒険	残GOLD=26,140	GMC.ごんぞう(NBA)	全面クリア
4	悪魔城ドラキュラ	412,400	GMC. EPT	3周目4面
5	パックマニア	1,977,090	GMC. HSA	ROUND=23
6	チェルノブ	383,300	GMC.もしかしておさるさん	全面クリア
7	ファンタジーゾーンII	7,723,100	GMC. N. K	全面クリア NOミス
8	スーパーコントラ	11,047,660	GMC. HSA	2周目4面(イージー)
9	ゲバラ	1,255,000	GMC. HARRY	全面クリア
10	スーパーコントラ(2P)	21,257,920	1P GMC. CROSS 2P GMC. HSA	イージー 全2周クリア

WE'LL TALK TAITO高松店
香川県高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レンボーアイランド	99,999,990	TOM	1コイン 全面オールクリア
2	パックマニア	1,074,630	VGC-河地哲也	17面1コイン 23面設定
3	バトルフィールド	243,400	VGC-SO	1コイン 2人救出
4	虎への道	289,250	RUN	1コイン 2周クリア
5	究極タイガー	2,738,130	RUN	1コイン 1周オールクリア
6	ストリートファイター	853,500	DEI	1コイン 全面オールクリア
7	フラックアタック	918,300	ハスイ	1コイン 2周10面
8	ワンダープラネット	130,300	池馬	1コイン 8面
9	シティボンバー	1,190,360	TOM	1コイン 10面
10	特殊部隊UAG	1,497,400	VGC-SO	1コイン 全面クリア

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	モンスターランド	G=4823	やぶきのりゆき	1コインクリア
2	虎への道	520,260	熊谷	1コイン クリア 永久パターン未使用
3	Mr. HELIの大冒険	347,480	白石	6面
4	アウトラン	5′04″18	むらかみ(女)	Aコース
5	忍	440,050	平本周一	ALL
6	ラビオレプス	4,713,300	VIP-大野	ノーミス ノーミサイル ノーマルALL
7	チェルノブ	193,050	VIP-大野	5面ケンダマ
8	テディボーイブルース	1,402,790	渕辺	22面
9	パドルマニア	38,000	桜下	7人目
10	ニンジャウォーリアーズ	59,700	砂田	2面終り

ゲームセンター・スターライト

●甲府の新しいお店を紹介するぞ!!

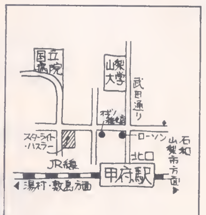
山梨県甲府市に昨年12月末にオープンした"ゲームセンター・スターライト"に行ってきたよ。甲府駅からは歩いて5分。まっ白い建物にピンクのフチ取りがしてあって、とってもオシャレー。目印はアイスクリーム屋さんだよ。

店内は天井の黒い鉄骨がむき出しになっていて、それがクリーム色の壁とピッタリマッチしている。ちょっとスタジオみたいな雰囲気だね。330平方メートルもある店内には大型筐体もの、テーブルゲーム合わせて80台位はある。

2階にあるビリヤード場"ハスラー"のお客さんも出入りして、どっちかというとアダルトっぽい。

でも、なんといっても高校生が主流だね。なんでもあるから甲府に住んでいる君、いってみてよ。







●山梨県甲府市朝日5−7−15
●営業時間正午から夜11時まで

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040　☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	6,532,970	GMC. DURAN	3周目 7面
2	アフターバーナーII	HIT=1324	ROI.	ALL
3	チェルノブ	324,250	BUI.	ALL
4	スーパーコントラ	10,776,020	PIRELLI.	1P 2周目の1面
5	Mr. HELIの大冒険	576,750	BUI.	6面
6	熱血高校ドッジボール部	9,999,990	ROI.	5-2 アイスランド
7	ぶたさん	735,850	BUI.	1P 12面
8	ゲバラ	1,233,000	GMC. DURAN	1コイン全面クリア
9	ファイナルラップ	2'33"65	NYANKORO. T	1P 4周ALL
10	シティボンバー	1,797,820	BUI.	14面

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラガ '88	1,303,460	HCR.-王者Pochi	クリア
2	Mr. HELIの大冒険	744,900	×××(みやさん)	クリア(3機設定)
3	パックマニア	736,700	ABE-あべくん	R-14
4	究極タイガー	2,232,960	×××(みやさん)	エリア240(10面)
5	ラビオレプス	3,880,300	HCR-王者Pochi	ノーマルコース クリア
6	忍	553,050	RX-78&RX-93	クリア(3機設定)
7	ファンタジーゾーン	4,878,930	松永真一郎	R-10
8	オールドバージョン ドラゴンスピリット	946,350	NNS松永真一郎	クリア
9	ニューバージョン ドラゴンスピリット	1,037,320	安部彰	クリア
10	ツインビー	2,115,050	風間由真	R-13

神宮前キャロットハウス ☆=6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'32"96	中村主水	3人同時プレー ゴールイン
2	サンダーブレード	5,253,240	MGF-NJP 渕野	DXタイプ 全面クリア
3	悪魔城ドラキュラ	260,700	MGF-NJP ZIN	1コイン 2周目4面ボス
4	スーパーコントラ	10,952,840	MGF-NJP A. T. G	1コイン 3人設定 2周目3面ボス
5	チェルノブ	346,100	MGF-NJP 渕野	1コイン 3人設定 全面クリア
6	忍	667,830	MGF-NJP 渕野	全面クリア 5人設定 隠しボーナスX15コ
7	究極タイガー	4,711,410	MGF-NJP NYA	ロイン エリア480
8	オペレーションウルフ	213,250	MGF-NJP A. T. G	1コイン 脱出 68%
9	スーパーリーグ	3,562,550	MGF-NJP 渕野	1コイン 途中でやめた
10	Mr. HELIの大冒険	695,640	MGF-NJP NYA	1コイン 3機 全面クリア

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラガ '88	1,308,240	Y-HAYASHI	ALLクリア
2	パックマニア	349,510	MGP-VEX	R-8
3	ザ・ハスラー	R-75%S-4	TETSUYA. N	1P-1コイン
4	チェルノブ	303,500	MASAHIKO. N	S-5
5	ワードナの森	2,532,670	MASAHIKO. N	ALLクリア
6	エンデューロレーサー	22,155,163	MASAHIKO. N	4'15"71ALLクリア
7	バトルフィールド	1,158,400	MAKOTO. S	1P-1コイン
8	Mr, HELIの大冒険	637,010	MGP-VEX	ALLクリア
9	ラビオレプス	4,710,600	MGP-VEX	ALLクリア ノーマル 1P-1コイン
10	ラビオレプス	7,683,800	MGP-VEX	ALLクリア エキスパート 1P-1コイン

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットギャル	148,000	大瀧孝洋	全面クリア
2	A-JAX	856,000	中原勇夫	全面クリア
3	スーパーコントラ	10,634,220	中島良一	2周目の1面 1コイン
4	アウトラン	47,776,370	友田精作	4'49"71 デュアルウェイ
5	スーパーハングオン	37,786,220	片山道久	7'26"86 シニアコース
6	スーパーハングオン	30,700,570	友田精作	18テスージ途中 エキスパート
7	レインボーアイランド	1,470,700	岩下茂信	10面・ノーエブリ ダイア=10万点
8	ストリートファイター	529,800	増永光信	タイのサガット
9	ストリートファイター	735,900	片山道久	全面クリア
10	Mr.HELIの大冒険	849,030	片山道久	全面クリア 残1

HI-TECH SEGA 延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110　島津ビル1F　☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード (DXタイプ)	4,190,960	MGF NJP KON (近藤、洋樹)	全面クリア 2ミス
2	忍	477,110	Y. M	全面クリア 3機設定
3	スーパーハングオン (シットダウン)	4分51秒29	RAGIC AFT (東 寿生)	アジア 44.8秒余り 1クラッシュ
4	ファンタジーゾーンII	3,950,900	RAGIC MGE (杉本武揚)	全面クリア
5	ドラゴンスピリット (旧バージョン)	628,320	RAGIC MGE	9面クリア
6	熱血高校ドッジボール部	2周目4面	Y. M	
7	パックマニア	372,630	DON	7面
8	銀河任侠伝	2,805,140	K. S	全面クリア
9	アウトラン	4分41秒81	TKS	Dコース
10	アウトラン	4分53秒18	1人でもえるASA	Dコース

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーコントラ	10,621,200	瀬川中也	2-1
2	ラビリンスランナー	482,030	永田哲也	全面クリア
3	悪魔城ドラキュラ			
4	シティボンバー	423,540	小野義貴	4面
5	Mr. HELIの大冒険	440,340	中原勇夫	6面
6	熱血高校ドッジボール部	259,900	永田勇夫	6面
7	テラフォース	761,200	中原勇夫	全面クリア
8	虎への道	94,690	永田哲也	4面
9	キック&ラン	ポイント22	山田和矢	全勝
10	スーパーハングオン	5'02"77	山下邦人	アジア ミニライドオン

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	99,999,990+α	HK. special.	クリア(真), ZAP有り
2	レインボーアイランド	9,999,990+α	HK. special.	クリア(偽), $コマンド
3	SRD	833,980	HK. special.	クリア, 1周設定
4	Mr.HELIの大冒険	539,630 (残1240M)	HK. special.	クリア, 2機設定
5	ぶたさん(1P)	445,478	TOS.	クリア
6	ぶたさん(2P)	763,490	TOS. HK. special.	クリア, 最終面 TOSの勝ち
7	スーパーコントラ	10,629,040	HK. special.	2周目STAGE1
8	フラックアタック	924,700	AKD.	クリア
9	ポケットギャル	46,600	BBC.	クリア
10	チェルノブ	238,550	MAY-KIL	ROUND5

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の認印・または、記入者の印が無い場合

②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。

④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。

⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

●以上チェックして下さい。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計しませんからご注意下さい。

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)362-0992　☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	99,999,990+α	DGM, SNP-ⓃAUR. BRN	旧Ver新Ver ZAPあり, 全面クリア
2	ニンジャウォーリアーズ	113,290	SNP-ⒼALTHEA	5面 ランクイージー
3	悪魔城ドラキュラ	999,900+α	DGM	6周目1面, カウンターまわり ランクイージー
4	チェルノブ	428,600	SNP-ⓃNOR	全面クリア, かせぎあり
5	Mr. HELIの大冒険	995,650	NMC	全面クリア, かせぎあり
6	ぶたさん	1,021,900	YON	1人用 全面クリア, うんがいい
7	パックマニア	1,336,350	SNP-ⓃONC	Round 18
8	ファンタジーゾーンII	5,587,900	DGM	全面クリア, 残4機
9	ゲバラ	1,232,900	SNP-ⓃKYO	全面クリア
10	エンゼルキッズ	380,410	SNP-ⒼZIC	全面クリア, 残9人 2回目でクリア

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	760,910	うる星狂	1C ALL
2	レインボーアイランド	1,224,590	掬磨筒蘭	1C R13
3	究極タイガー	3,014,490	CPM	1C エリア282
4	フラックアタック	197,300	族長	1C R4
5	ゲバラ	159,300	肝付様	1C R5
6	オペレーションウルフ	173,550	肝付様	5R目が収容所 ヒット数56.5%
7	Mr.HELIの大冒険	458,190	悲しいタカ坊さん	1C R4 $1760
8	ギャラガ '88	534,070	べちを	1C 5-20
9				
10				

頑張ったぜコーナー

●今回のショーはブースを出せた事もあって、一味違った充実感が得られました。又、読者の存在感を得られるいい機会でもありました。しかし最近おもしろいゲームが少ないと思いません？

（ＳＯＬ君ゲームをやめるって本当ですか？ＧＯＤ）

●前号のクイズは難しすぎたかな？　今号もなかなか難しいぞ。ヒントはⅡだ。頑張ってくれ。

（ＡＰＡＰＡ）

●百文（聞でした）は一見にしかず！　というわけで、とにかくたくさん回って、自分の目で見て下さい。それから、最後になりますが、取材にご協力いただいた皆様、本当にありがとうございました。

（札幌取材班一同）

●ＡＯＵショーの後、名古屋のＨＣＭ—ＭＯＬＥ君達とストリートファイターの２Ｐにはまった。名前も知らない人達も交え、何試合も勝負が続いた。パターンなど全くない。己の技と敵の動きを読む戦略。こういうゲームの楽しみ方もあるんだなぁ。全国どこにいっても友達ができる、そんな媒体にもゲームは成り得るんだよ。

（負けてばかりの御旅屋）

●先月号の麻雀ＰⅡの反響には驚いた。やっぱり皆んな見たいだろうネ（つまりＯＯＯ）

ちなみに生写真を選んでいるのは私。ワイロでも送らないとショウ子ちゃんはあげないかもよ?!

（ＡＴＳＵ）

●究極タイガーのカンストを見て、プレイヤーの人々がどこまでいけるか楽しみだなあとふと思った訳だなあ。という訳で、ウソスコアはこの私が許さない!!（井手洋介名人じゃない）

（悠理）

●今回の忍者ウォーリアーズの６面のマップは気付いた方もいるかと思いますが、彼は私の後継者の１人、漢（ＨＡＮ）君の作品です。もう１人は栗原桃郎君に決定しました。私は今回にて引退です。短かい間でしたが色々お世話になりました。

（ＳＯ　ＬＯＮＧ転清）

●ＡＯＵは不作だったが、グラⅡだけは光っていた。これは相当の期待作なので、前作を超えるくらい奥が深いといいのだが…。グラディウスの記事は来月号で完結の予定ですが、復活パターンをいかにして原稿におこすか悩んでいる今日この頃です。

（今年はＳ台？　じーぶー）

●くたぶれました。コナミでスーパー魂斗羅を１日かけて攻略した。本文の攻略記事が役立てば苦労はむくわれる。

（ＰＯＮ＆ＦＩＳＣＨＥＲ）

●今回のＡＯＵでは久振りにコナミとナムコの健闘が目立った。特にグラディウスⅡは本年有数のヒット作となるのは間違いないと感じた。コナミ、ナムコの元気さが目立ったぶん、タイトーとセガが静か過ぎた。セガは余裕のひと呼吸（休息）かも知れないがタイトーは…。ゲーム業界のトップメーカーとしてのパワーを維持できるか。タイトーの頑張りを期待したい。

（ぜんじ）



次号は4月30日発売（6月号）

●休みが多いぞ～●土曜日ナノダ　担当編集長・ＧＯＤ鈴木

これだ！　これは逃がさないぞ!!

グラディウスII　集中攻略だ

●おもしろければどんなゲームでも落とさない

●今号で落ちた雑君保父先生の漫画は無事復活するぞ

●アイランドは上品に…決して落ちた話はのせないぞ

GAMEST　５月号

■昭和63年５月１日発行　第３巻５号通巻20号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

雑誌03659-5

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう
GOD鈴木　石井ぜんじ　鈴木炎　下田淳　Ｃ・Ｃ
Z-BOY　赤斑　APAPA　YOU·A　JOE山田　PON
植村伴北　POP小玉　FIS　Ｕ・Ｖ　八木貴弘　転清
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　ＡＧＣ

'88 AOUショーグラフティ



▲ゲーメストのブース。

みんな大マごゾう

好きになるってすばらしいですね。好きになれば熱くなる。熱くなれば夢中になる。(あたり前) そんな熱いゲームに出会えたかな?



これ、なかなかいけるんじゃありません。うーん、もうひとつかな。















◀おしい!/ いやいやリッパ。



▼謎の大物!?







◀そちらのお兄さん、どなた?

●アーケード版だぞ！

FIGHTING GOLF

ファイティングゴルフ

緻密な
シミュレーション・
ゴルフと
エキサイティングな
ナッソー・ゲームが
楽しめる
ゴルフゲームの
決定版！





すでにファミコンでおなじみのSNK「ファイティングゴルフ」がオリジナルコースを加え、アーケード版としてゲームセンターに登場。

1人プレイ、2人プレイそれぞれに特色を持たせたゲーム内容になっているので、1人でじっくりやるもよし、2人でワイワイやるもよし。どちらでもゴルフの醍醐味が味わえます。

ゲームの特徴とルール

ファイティングゴルフは、2つのおもしろさを持ったゲームになっています。

1P時にはリアルな「シミュレーションゴルフ」として緻密で戦略的な要素をもったゲームになっています。

2P時には「ナッソーゲーム」という過激なルールのゴルフになります。

ナッソーゲームというのは勝ち負けを全てポイントのやりとりで行ない、最後に一番ポイントの多い人が優勝となるものです。このナッソーゲームには「プレス」と呼ばれる過激なルールがあって、最終ホールまで大負けしていても「プレス」を宣言して、そのホールに勝つといままでの負けが全てチャラになって、引き分けに持ち込めるというすごいルールです。

ただし、そのホールに負けてしまうといままでの負けが2倍になってしまうので、一か八かのスリルが味わえますよ。

●おもなルール

①各ホールでよいスコアを出すとプレイできるホール数が増える（パーで1ホール。バーディで2ホールなど）。

②パー数の2倍を打つとギブアップになる。

③規定時間内にボールを打たないと、タイムオーバーとなり1打加算される。

④ハーフ（9ホール）を終了しても、コインを投入すれば残り9ホールにチャレンジできる。

コースについて

コースは全18ホール、パー72です。同名のファミコンのコースに加えて、アーケード版のオリジナルコースも数ホールあります。

バンカーは2種類あり、グリーンのまわりにあるハードバンカーと普通のバンカー。

ラフは3種類あります。

●ワンポイントアドバイス

とにかくフェアウエイをキープすることと、操作に慣れることです。バックスピンボ





キャラクター紹介

このゲームでは、4人のキャラクターを選ぶことができます。それぞれ個性派のキャラで、特徴をよく理解して選択して下さい。

●キャプテンクラーク

スイングのスピードが最も遅いので、力かげんがしやすく、初級者には一番扱いやすいキャラです。飛距離は最も出ません。

●ミラクルチョースケ

とぼけた感じのキャラですが、パットの名人です。またパットをはずした時のアクションに特徴があります。中級者向きのキャラです。

●バーディトミイ

金髪の外人プレイヤー。すべての能力を平均的にもったオールラウンドプレイヤーです。中級者向き。

●ビックジャンボ

スイングのスピードが4人の中で最も速く、力かげんが非常に難かしいキャラです。飛距離はさすがにずば抜けています。上級者向きのキャラです。

ールが打てるようになると、確実にスコアはよくなります。

操作方法

どんなゲームでも操作方法に慣れるのが基本中の基本。特にこのゲームは操作方法が特殊なのでしっかりおぼえて下さい。

①レバー左右で打つ方向を決めよう。

レバーで＋マークを動かし打ちたい方向を決める。

②Bボタンで使うクラブを選ぼう。

あらかじめ使うクラブは、コンピュータが選んでくれるが、Bボタンで自由に変えることができます。

③Aボタンでボールを打つ。

Aボタンを押すと、パワーゲージがとまり、キャラクターがそのパワーでボールを打ちます。

④レバー上下で球種を決める。

レバーの上下で、フックボール（左へ曲がる）、スライスボール（右へ曲がる）がそれぞれ8段階まで選ぶことができます。

Aボタンを押す前にレバーを上に入れるとスライスボール、同じく下に入れるとフックボールが打てる。当然ニュートラルではストレートボールになります。

また、Aボタンを押してキャラがインパクトする瞬間にレバーを上に入れると高いボール、下に入れると低いボールが打てます。左右にレバーを入れることによって、バックスピンをかけることもできます。

ファイティングゴルフは、画面の演出にもこっていて、キャラがボールを打つと、その逆サイドから見た画面になり、ボールの着地する様子をはっきり見ることができるなど、本当のゴルフTV中継を見ているような迫力あるゲームになっています。



バンカーに注意して、ティーショット。



フェアウェイをキープだ！2オンを狙え。



パットの名人、チョースケ登場。



グリーン手前に池ごえ成功。



チョースケ名人のバーディトライ。



池にはさまれたフェアウェイ。池ポチャしないようにご注意を。



ホールインワンを狙え！



グリーン手前にボールをキープ。堅実です。



シビアなコース。クラブ選択は慎重に。



ティーショットは、フェアウェイのはしにある木の間を狙え。



風向きを計算に入れてグリーンを狙え。



ティーショットはフェアウェイ左側を狙いましょう。



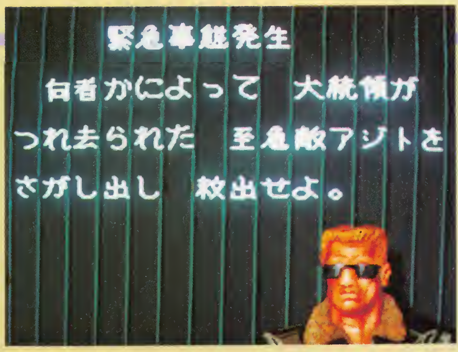
ティーショットは250ヤード以上飛ばすようにしよう。

NJA

ドラゴン忍者

怒りの鉄拳にすべてを賭けろ!!

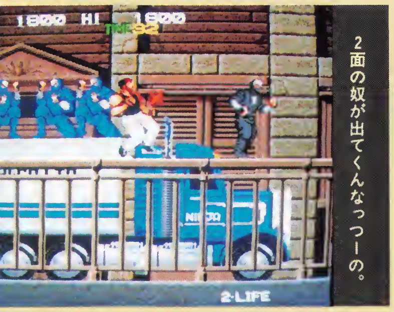
©1988 DETA EAST CORP　FISCHER



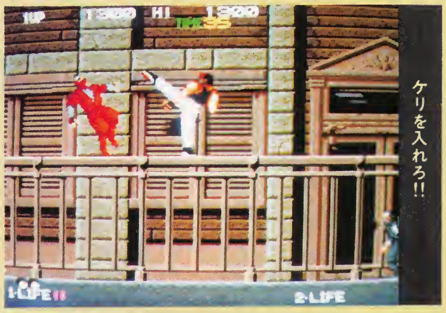
これが君の任務だ。



タイトル画面、気合入ってるなあァ。



2面の奴が出てくんなっつーの。



ケリを入れろ!!



カフェバー「カルノフ」うーん、こんな所に店を開いていたのか。

SRD、チェルノブと最近好調のデータイーストから格闘アクションゲームが出た。その名も「ドラゴン忍者」多彩な技を使いこなして忍者軍団を打ち破れ!!

基本操作を覚えよう

8方向レバーとジャンプ&攻撃ボタンで1Pブルース、2Pジャッキーを操作します。

攻撃は基本的にはパンチとキックの2種類ですが、パンチよりはキックの方が攻撃力が強くなっています。ジャンプボタンはレバーを上に入れて押せばハイジャンプが出来ます。又上下の移動もジャンプボタンで行います。

多彩な技を使いこなそう

レバーとボタン2つの組み合わせで様々な攻撃パターンが可能になります。いくつか紹介してみましょう。

○ひじ打ち…レバーを右か左に入れて、急に逆方向に入れて攻撃ボタンを押す。実際には殆んど使えない攻撃でしょう。

○旋風脚…最も使える大技。レバーを右か左に入れて、攻撃・ジャンプボタンを連続して押す。ザコの多い所ではかなり強い力を発揮できます。ぜひマスターして欲しい技と言えるでしょう。但し失敗するとただの飛びケリになってしまうので注意して下さい。

○しゃがみ蹴り…レバーを下に入れて攻撃ボタンを押したままジャンプボタンを連打すれば良い。地味な攻撃ですがボス等には結構使える技かもしれません。

一応このくらいですが、まだ他に必殺技があるかも知れないので自分でいろいろ試してみましょう。

"気合パンチ"を使おう

プレイヤーが立っている状態で攻撃ボタンを2~3秒押しっぱなしにするとプレイヤーの体に気合をためる事が出来、敵に近づいてボタンを離せば気合を当てて相当のダメージを与える事が出来ます。

問題なのは、この攻撃は"気合弾"ではなく"気合パンチ"なので敵に直接パンチをたたき込まないと使えないと言う事です。慣れるまでは敵との間合いがかなり難しいので、そこは習うより慣れろ、という事でやり込んで体で覚えてもらうしかないですね。

アイテムについて

ゲーム中に出て来る赤忍者を倒すとアイテムを置いていきます。(何が出るかはランダムの様です。)

●ナイフ…武器。連射力が少し高くなる。
●ヌンチャク…射程が長くなる。ぜひとも持っておきたい武器です。
●スポーツドリンク…ライフを満タンにしてくれる。
●ウォッチ…制限時間を5秒間延長してくれる。



各面紹介だぞ

では各面について軽く紹介してみましょうか。

1面 街のシーン

ザコばかりなので特に問題はないでしょう。但し黒忍者はマキビシをばらまいて来るのでそれには当たらない様にしましょう。ボスは火流野夫(カルノフ)、火炎攻撃をしてくる。ヒット&アウェイでいけば大した敵ではない。

2面 トレーラー上のシーン

ザコの量が増えてきてもう難しくなってくる。特に並走

DRAGONNI



3面の地下水道。くの一を倒した時の声が妙になまめかしい。「うーっ」



こんな所にポルシェを登場させるとは、さてはカーマニアだな。



1面ボス。見かけ倒しの火炎攻撃。



これがしゃがみ蹴り。結構使えるよ。







3面ボス。分身の術を使うとは卑きょうなリィィー



気合がたまっている。敵との間合いをよく見て…



4面森のシーン。ファイヤーマンが走る。



気合パーンチ!! こりゃたまらん。



4面ボス。見かけより強くない。



2面ボス。チビのくせに手強い。



友情出演のチェルノブ、彼はもうういない…



2面クリアで「オーッ!!」

している自動車からザコが飛び移って来るのでそいつらには要注意。ヌンチャクを取ればかなり楽になるぞ。

又、トレーラーから下の道路に落っ込ちてしまうと、あっというまにダメージを受けて死んでしまいます。注意注意。

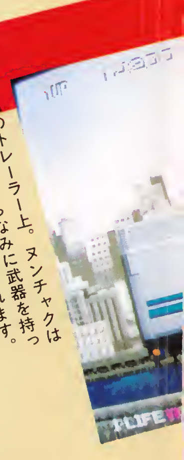
ボスは手甲かぎ（アイアンアーム）とりあえずしゃがんでキック、と言った所かな。

3面 地下水道のシーン

忍者とアイアンアームの攻撃がインケン。水の中から敵が飛び出して来るので待ち構えて倒そう。自分が水の中に落ちてしまうと1ダメージずつ体力を奪われてしまいますので気を付けて下さい。

ボスは分身男（カムイ）。本体はこれといった攻撃はして来ないのだが、一定のダメージを与えると8人の分身となって攻撃してくる。この分身達をどうやってダメージをくらわずに全く倒すかが攻略のポイントです。旋風脚や気合パンチが使えるかも。

今回はざっとこんな所です。この先は自分で確かめて見るしかないぞ。頑張ってみるしかないね。

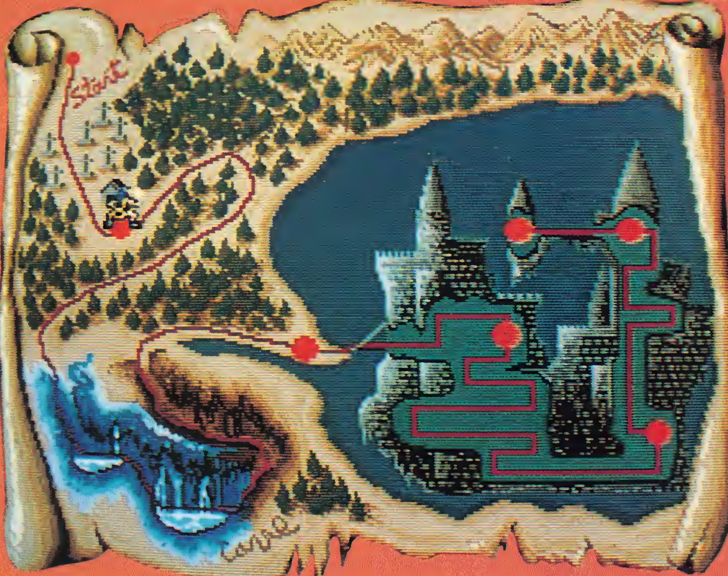


2面のトレーラー上。ヌンチャクは必須アイテム。ちなみに武器を持っている時でも気合はためられます。



「キャーッ」あわれ花嫁はドラキュラ伯爵の手に。

怪奇ホラーアクション
悪魔城ドラキュラ



マップ画面。戦いは始まった……。



100年ぶりに復活し、花嫁を奪ったドラキュラ伯爵を倒すことができるか?!

ストーリー

ハンガリー地方で、ドラキュラ伯爵の胸に杭を打つことに成功して100年が過ぎていた。平和のおとずれた村の人々の間では、いつしかドラキュラ伯爵も伝説的存在へと変わっていた。

そんなある日、教会では、村の青年シモンとセレナの結婚式が行われていた。幸せにつつまれた2人にウエディングベルが響き、前途を祝福するかに見えたが…。

突然、空は暗黒の雲におおわれ、100年ぶりに復活した魔王ドラキュラが現れ、美女の生血を求め舞い降り、一瞬にしてセレナを奪っていったのである。

シモンはセレナを助けるべく、悪魔城へと乗り込んでいった。

操作方法

レバー左右で移動し、上に入れると、そこに階段等があると昇れます。下に入れれば、シモンはしゃがみ、階段がある場合は降ります。

Aボタンで、シモンは鞭を振り、敵をなぎ倒します。又、特殊アイテムを持っていた場合、レバーを上に入れてボタンを押す事により、そのアイテムが使用できます。

Bボタンでジャンプします。

アイテム

☆ハート…敵を倒すとハートが出現する時があります。このハートがないと特殊アイテムを持っていても使用できません。取り過ぎて困ることはないので、どんどんためましょう。小さいハートは1個分ですが、中には大きな5個分のハートが出るときもあります。

☆ダイナマイト…ぶたさんの使っているものと同じ。敵を爆破する。1面のボス「メデューサ」はこの爆弾で。

☆ブーメラン…仲々の攻撃力を持っている。ブーメランのくせに手元にもどって来ないが、前方の敵を貫通してくれるので使える。

☆タイマー…このアイテムは重宝だ。一定時間敵の動きを止めてくれる。2面はこのアイテムしかないっ!!

☆タイマツ…地面にふれると燃え上がる。ミイラ男とかなら有効かな…あまり普段は使えないのだ。

☆十字架…何とレーザーになって前方の敵を焼きつくす。これもかなり使い方によっては強力な必殺武器だ。

以上が特殊アイテム。

そしてある一定の敵を倒すと、シモンの使っている武器がパワーアップします。

☆鉄球…最初に持っているシモンの鞭の2倍の力を持つ。

☆剣…最も強力な武器。

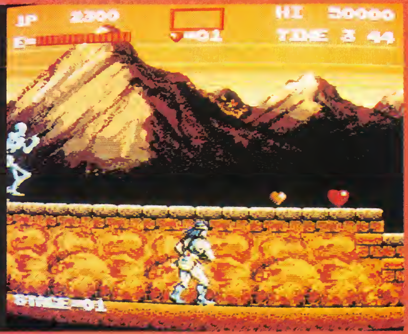
コンティニュー

コンティニュー方式が少し変わっているので説明しておこう。

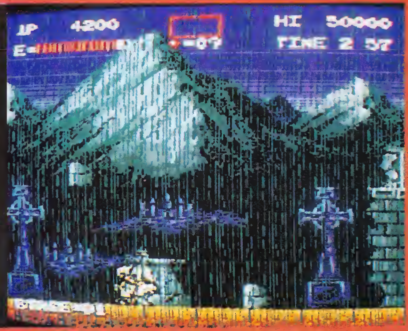
A＝プレイ中にコインを入れ、スタートボタンを押すと、一定量のエネルギーが増えます。増えた量がライフメーターを越えても、ちゃんと入っています。オーバーすると、残りがメーターの横に数字で現われます。

B＝ゲームオーバーの後、コインを入れ、1Pスタートボタンで、コンティニューできます。しかしこの場合、ある一定のところまでもどされてしまいます。

ABいずれも3回までなので、少々厳しいかもしれませんが、どうかがんばって下さい。



敵を倒すとハートが…大きい方は5つ分。



黒い雨の中、壁がはがれて襲って来る。あわてず、鞭で打ちくずせ。



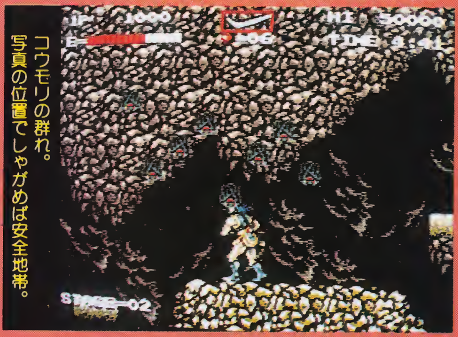
1面のボス、メデューサ。胸の形はいいのにねえ…。



オオッ爆弾だっ!!これで忍者クン。



ここにいれば炎の海も楽に渡れる。



コウモリの群れ。写真の位置でしゃがめば安全地帯。



浮石を渡って進む。



2面で手に入る鉄球。こいつは強いぜ!!

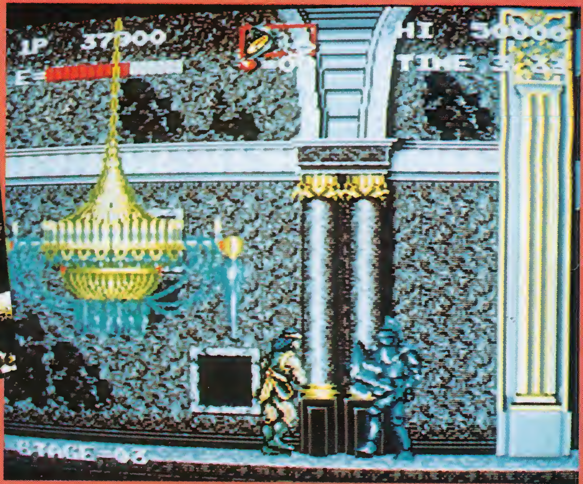
2面のボス。しかし私は時計を持っている。ふふふ、勝ったもどうぜん。





ぐおーっ、ファミコン版では骨だったのに、肉が付いたのね。

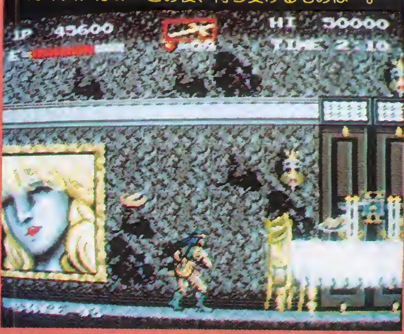
遂にドラキュラ城内部に入った!! シャンデリアやヨロイ男の攻撃をかわせ!!



突然、時空へ飛ばされた!! ハーピーが攻撃して来た。やっぱりいい胸してるなぁ。



ゲーッうまそうな食い物が私を襲う。ポルターガイストか!! この後、待ち受けるものは…。



ステージ構成

1ステージ

墓場。ガイコツやゾンビ、カラスが攻撃を仕掛けて来ます。鞭の扱いに慣れれば楽なステージです。

ボスはメデューサ。小さなヘビを使って攻撃してくるので、ジャンプと同時に、ダイナマイトをぶつけるのを繰り返せば楽勝です。

2ステージ

洞窟。ドラキュラの住む悪魔城は湖の真中にあり、そこへたどり着くには地底の洞窟を通らなければなりません。落石やコウモリ、半魚人らが攻撃してきます。岩の飛び移り等、ジャンプ技が要求されます。

ボスはサラマン…じゃなくて骨竜。タイマーを上手く手に入れていたら、やり易い位置で止めて連打で楽勝だ。あ、それから最初の方で出る鉄球は是非とも取っておきたいですね。

3ステージ

城内(1F)。遂に悪魔城にたどりついた。せむし男やヨロイ男が行く手をはばむ。固いので連打で倒そう。突然現れる幻想ステージに入ると、ハーピーが攻撃を仕掛けてくるので上手く倒して先へ進んで下さい。礼拝堂で待ち受けるボスは…。

4ステージ

城内(地下)。地下水路を通って襲って来る敵を倒し先へいそげ!

5ステージ

時計台。巨大な歯車の回るステージ。ここを越えればドラキュラと対決。

6ステージ

渡り廊下。抜けるタイミングが大変難しい。でもドラキュラはもう目の前。君の健闘を祈る。

パワーアップの移植版

この「悪魔城ドラキュラ」は異例のファミコン、MSXのゲームからの移植で、すでにおなじみの読者の方も多いと思います。グラフィックもサウンドもアーケードということでパワーアップしていますし、ファンの人には是非のお推めですね。(私もファミコン版はかなりやったなぁ。)

(転清)



KONAMI
はたして預言は現実となった
火龍サラマンダの炎が宇宙を焼き尽くす
コナミオリジナルアニメビデオ
羅曼蛇
サラマンダ
絶賛発売中！
■監督/「科学忍者隊ガッチャマン」「エリア88」の鳥海永行
■キャラクターデザイン/「超時空要塞マクロス」「メガゾーン23」の美樹本晴彦
カラー/ステレオ/HiFi/50分/VHS-KV020/Beta-KB020/￥12,800
販売元・お問い合せ先■コナミ株式会社 TEL. 03-264-5678㈹
コナミゲームシミュレーションビデオ第2弾
GSV GAME SIMULATION VIDEO
これがスーパーヘビーの迫力だ
迫真のシミュレーション画面 画期的な映像世界
赤丸上昇中！
サラマンダ
沙羅曼蛇
カラー/ステレオ/HiFi/20分/￥3,500
VHS-V35X8219/Beta-X35X8219
エー・ジャックス
A JAX
カラー/ステレオ/HiFi/20分/￥3,500
VHS-V35X8220/Beta-X35X8220
販売元・お問い合せ先■㈱ポニーキャニオン販売 映像営業部 TEL.03-221-3131

2人同時プレイ

4人のプロゴルファーの中から好きな
キャラクターを選んで対戦プレイできる。

戦う男のファイティングゴルフ

アーケード版



「ナッソーゲーム」で熱い対戦。

マッチプレイ、1ラウンド終了時のトータルストロークの勝敗をすべてポイントで争う、ゴルフをさらに熱く過激にする「ナッソーゲーム」!!

勝つか負けるか「プレス」を宣言。

大差で負けているきみも最後まで勝負はわからない。最終ホールで「プレス」を宣言。こいつに勝てば、勝負はチャラ!! 引き分けだ。でも、これに負けるとポイントがな〜んと2倍!! ここは絶対あなどれない…。

夢の切り返し画面



豪快なショットでグングン飛んで行くボール
り変わりボールがフェ
をめがけて飛び込んでくる。
テレビのゴルフ中継のような臨場感
しめる。ファイティングゴルフだけの
ショット!!

キャラのアクションやポーズが楽しい。

FIGHTING GOLF

今いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス 東京(03)865-4791 大阪(06)338-2570

SNK

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-24号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437
18-24 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

ゲーメスト 5 NO.20
昭和63年5月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第5号通巻20号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円（送料60円）

KONAMI

VIDEO GAME
GRADIUS II
GOFERの野望（ゴーファーのやぼう）™
© KONAMI 1988

甦れ、グラディウス！

興奮が興奮を呼ぶ超時空間の戦い。
ユーザーを魅了するリアルタイムが、
そこに出現する。
あのグラディウスを更にパワーアップ。
ゲームフリーク待望の
シューティングゲームの最高傑作。



新登場‼コナミオリジナル マルチ筐体

1台2役の省スペース設計！
機能充実、操作は簡単！

- ●2種類のゲーム収納可能。（切り替えスイッチ）
- ●縦・横モニターローリング方式。
- ●コントロールパネルワンタッチはめ込み式。
  ※麻雀ゲームにも対応可能。（別売）
- ●ジョイスティック2、4、8方向切り替え方式。
- ●モニター調整（カラー、輝度、周波数）
  AB各ゲーム個別操作可能。
- ●ご希望に応じて貴社名が記入できます。
  正面と側面2ヵ所。（別途料金）

●仕様

使用電源	AC100V±10V(50/60Hz)	
消費電力	105W	
寸　法	20インチラバータイプ	
	幅	630m/m
	奥行	815m/m
	高さ	1,395m/m
重　量	98kg	

※仕様の一部を予告なく変更する場合があります。



GO-800
オリジナル マルチタイプ筐体

コナミ株式会社
本　社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 TEL.03(264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号 TEL.06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号 TEL.092(715)2367